

Dungeons & Dragons®



SOLEIL
PRODUCTIONS

LES PEUPLES DE
*D*ONJONS
&
*D*RAAGONS





© TSR, Inc.- All rights reserved
© SOLEIL PRODUCTIONS
pour l'édition française
Album SOLEIL PRODUCTIONS
29, boulevard de strasbourg
83000 TOULON
Téléphone : 94 09 08 28
Fax : 94 62 30 21
Dépôt légal : septembre 1994
ISBN 2 87764 281 X

Tous droits de traduction &
d'adaptation strictement réservés pour
tous pays

Conception graphique
Laurent ARNAUD
pour SOLEIL PRODUCTIONS

Photogravure :
Quadriscan - La Brillanne

Imprimé & relié en France par
partenaires





p. 9 LES DRAGONS

p. 33 LES CHEVALIERS & AUTRES HEROS

p.49 DEMOISELLES EN DETRESSE

p.67 LES GOBELINS, LES OGRES & LES TROLLS

p. 79 LES FANTOMES , LES GOULES & LES MORTS VIVANTS

p. 89 LES SORCIERS & LES DRUIDES

p. 103 LES GRIFFONS & AUTRES CREATURES MYTHIQUES



L'imagination s'exprime sous plusieurs formes. L'épopée homérique, bien avant d'être consignée par écrit, circulait par le biais de la tradition orale. Les représentations des mythes d'Égypte et du Moyen-Orient révèlent on ne peut mieux l'amour si précoce de l'homme pour les choses de l'imagination.

Les frères Grimm nous entraînent dans leur monde et les visions de Goya nous fascinent.

Nous assistons aujourd'hui à une véritable explosion de l'Art Fantastique - films, livres, jeux - qui tente de nous faire échapper à l'ennui ou au stress de nos vies quotidiennes. C'est avec une grande fierté que j'observe que la ligne de produits Donjons & Dragons a mieux fait que contribuer à raviver la flamme de l'une de nos plus anciennes amours.

Les jeux Donjons & Dragons © supposent de la part du joueur, la création mentale d'un nouveau monde tout entier. Il s'agit de partager l'imaginaire entre le maître de jeu et tous ceux qui assument la personnalité de ces héros qui vont s'aventurer au cœur du royaume des mythes et de l'imagination. Tous sont reliés par le jeu, l'excitation qu'il génère, les merveilles, la magie, les sorts, les pouvoirs, les dragons et les créatures étranges, les cités englouties et les trésors cachés très loin sous la terre que nous foulons.

C'est un axiome : une image vaut mieux qu'un long discours.

Si les jeux d'aventures fantastiques se déroulent dans et par l'esprit, comment peuvent-ils exister sans image? Les mots, y jouent leur rôle, mais rien comme les illustrations n'est à même de donner à voir et sentir la beauté, l'horreur et le mystère de ces royaumes où la magie et les





monstres sont partout!

Quelles visions! Les héros se déploient pour la bataille,
les sorciers sont là et les suppôts du mal qu'il faudra vaincre
pour terminer la quête. Ces créatures apparaissent sous
autant de formes et de variantes que vous pouvez imaginer.
Nous sommes dans un monde fantastique après tout. Il y a
autant de façon de représenter tel monstre ou tel mage qu'il
y a d'artistes pour le faire. Et c'est à vous de juger, de choisir
quelle représentation correspond le mieux à la façon dont
vous percevez le sujet.

En contemplant les œuvres présentées ici, je ne puis
m'empêcher de penser aux livres adorés de mon enfance. Les
enfants d'aujourd'hui s'en émerveilleront. Les aficionados de
Donjons & Dragons y trouveront leur plaisir dans l'excellence de
l'exécution des muscles, des bêtes, des monstres, etc... si
minutieusement représentés; le monde merveilleux de "jamais
plus", avec ses frissons, ses émotions et pas une once de danger...
bien entendu! Ces visions vous sont livrées pour le rêve et le plaisir,
rien de plus... mais aussi, rien de moins!

En une dizaine d'années, le travail d'illustration en rapport avec le
jeu s'est amélioré, le jeu lui-même également. Nous avons grandi
et mûri. Les idées ont pris forme. T.S.R., aujourd'hui présente ce
travail. Il ne déparera dans aucune bibliothèque d'ouvrages d'art,
tant le soin porté à chaque illustration est grand. Laissez ce livre bien
en vue pour que vos amis s'en émerveillent. Placez-le entre les tomes
de votre bibliothèque. Utilisez-le comme une référence si vous êtes un
fidèle du jeu. Qu'importe. Ayez-le! Une préface, après tout, consiste à
renseigner en quelques mots le lecteur sur ce qu'il est sur le point
d'acquiescer ou de le mettre en "phase" avec ce qu'il va lire. J'espère, en
quelques mots, avoir en vous, excité le désir de posséder ce livre ou, si
vous venez de l'acheter, vous avoir guidé pour mieux apprécier toutes ces
si belles descriptions de lieux, de créatures et de légendes.

Entrez dans le monde de l'imagination, de la magie, du merveilleux. Ne me
laissez pas vous en tenir éloigné une seconde de plus.

Gary Gygax.



LES DRAGONS





"Death to intruders," acrylique

"Noir et luisant, le dragon se relevait, ses ailes scintillantes repliées sur ses flancs. Ses écailles étincelaient.

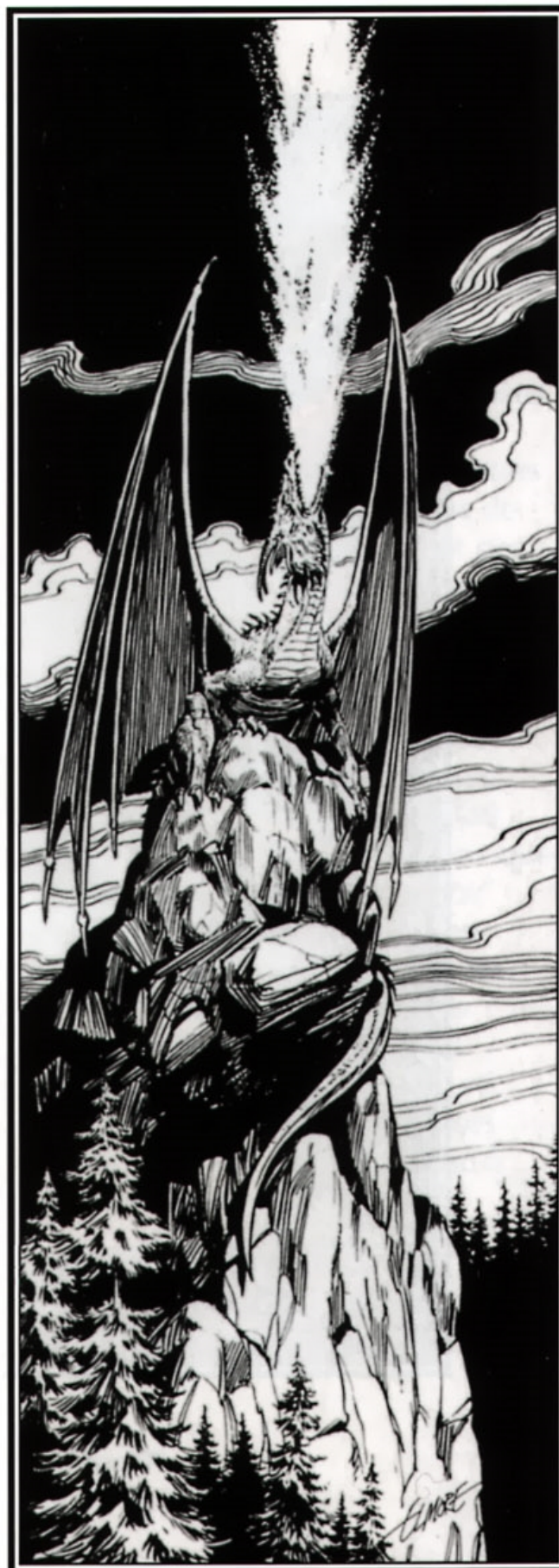
Ses yeux avaient la couleur du roc en fusion. Sa gueule ouverte en un grondement laissait apparaître l'éclair cruel et blanc de ses crocs. Sa longue langue rouge se déroulait comme elle humait l'air de la nuit"

Rien ne glace le sang, au cours d'une partie, comme d'écouter le maître du donjon se livrer à la description d'une rencontre telle celle que vous venez de lire.

De toutes les bêtes mythiques des légendes et traditions, les dragons sont sans doute ceux qui nous captivent et nous fascinent le plus.

Les dragons du monde de Donjons et Dragons sont particulièrement fascinants. Lire le manuel des monstres de Gary Gygax à la rubrique "Dragons" pour s'en convaincre.

"Les dragons ont diverses couleurs, tailles et formes..."
Il y a des dragons bleus, des dragons noirs, des pourpres et des dorés. Certains crachent du feu, d'autres des gaz empoisonnés. D'autres encore lancent des éclairs.
Il y a de bons dragons qui viendront en aide, alors que certains vous attaqueront et tenteront de vous tuer.





"Dragons of Hope," huile & acrylique de Keith PARKINSON

Comme dans tout ce qui touche à l'imaginaire, chacun a une image personnelle des créatures mythiques.

C'est sans doute encore plus vrai en ce qui concerne les dragons. Chaque artiste a ses propres idées sur leur apparence. Pour le calendrier

Dragonlance, il fut demandé aux artistes de représenter différentes espèces de dragons, en s'inspirant librement des créatures du manuel des monstres.



"Nous restions libres d'exprimer nos idées sur ce à quoi nos dragons devaient ressembler", dit Clyde Caldwell. Clyde les voit "luisants, cuirassés, chatoyants, pourvus de corps reptiliens". Le dragon noir que l'on voit dans "Dragons of despair" attaque avec une gestuelle quasi-humaine. En fait, Caldwell utilise des modèles humains pour élaborer son "anatomie du dragon".

A observer les monstres de Caldwell, on ressent la cruauté, l'intelligence malveillante. Ce sont de gracieuses créatures ailées qui s'en remettent plus à leur cerveau qu'à leurs muscles pour défaire leurs ennemis.

"Draconian," pinceau & encre de Larry ELMORE

Crayon & encre, illustration de Jeff EASLEY



Autre optique , les dragons de Jeff Easley. Ils se caractérisent par leur large encolure et leur apparence massive. Les dragons rouges représentés dans "Dragons of flame" et "Dragons of faith", sont énormes ; Ils évoquent le bull-dog avec leurs puissants membres antérieurs. Ils sont tout à fait sûrs de leur force, ils savent qu'ils mènent le monde !

"Ce que l'aventurier craint par dessus tout de rencontrer !", s'exclame Keith Parkinson, en riant. "Voilà les sortes de dragons que j'essaie de peindre pour moi, les dragons sont intelligents, rusés. Ils se moquent des humains chétifs et inférieurs. C'est ce que j'ai tenté de rendre dans "Death to intruders".

Les artistes entre eux ont de longues discussions à propos des dragons. Une des grandes questions est : "Quel est leur poids?" Le plus sérieusement du monde, Parkinson répond : "l'équivalent de quatre éléphants. Pouvez-vous imaginer la puissance que cela suppose, ne serait-ce que pour se relever". "Ils atterrissent et décolent avec une grande maladresse", renchérit Larry Elmore. "Sans grâce aucune. Je les dessine avec le plus gros de leur poids dans les pattes arrières. Ainsi peuvent-ils bondir. Mes dragons sont des forces de la nature, à l'image de celui de "Dragons of Ice". Pour moi, ces monstres n'utilisent leurs pouvoirs magiques qu'en dernier ressort. Avant tout, ils attaquent toutes griffes et crocs dehors".

"Un seul coup de queue vous assomme une armée!", dit Parkinson.

Gracieux ou non, puissant, intelligent, rusé - la seule chose qui mette d'accord tous les artistes est résumée par Larry Elmore. "Nous voulons que les gens sentent la réalité du dragon, qu'ils l'acceptent en tant que créature vivante...".

"Dragon of Ice," huile de Larry ELMORE ↓

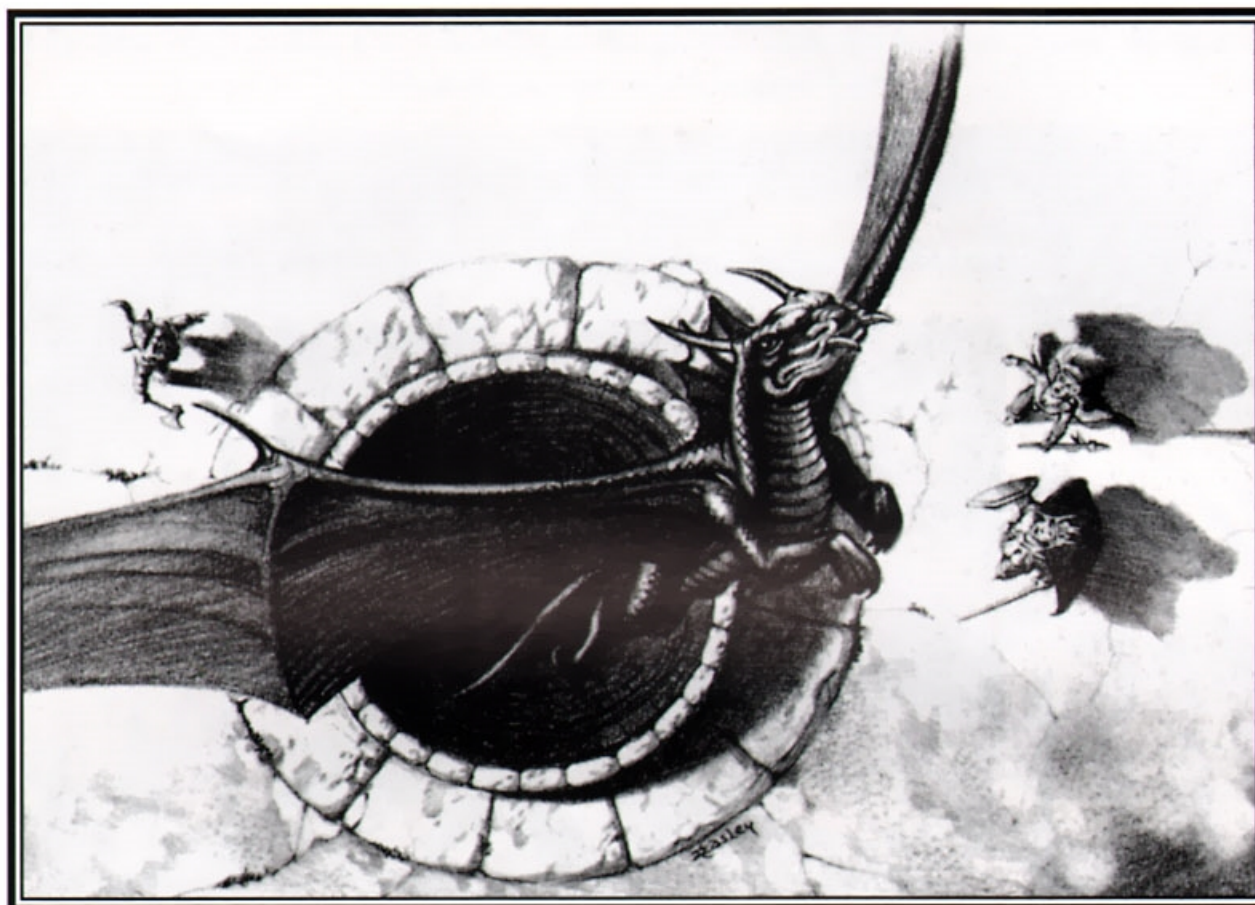


"J'ai rencontré quelqu'un qui possédait un navire des glaces. J'en dessinai plusieurs esquisses et m'entretins avec cette personne sur la façon de piloter un tel bâtiment avant de me mettre à peindre ceci." Larry Elmore.



"Onyx," The Black Dragon of Xal Tsaroth
de Jeff EASLEY

Crayon de Jeff EASLEY



"Un dragon!", répéta Bupu, stupéfaite, "vous voulez un dragon ?".

"Tout le monde sait que les dragons amassent des trésors. Leurs tanières regorgent d'épées magiques, d'anneaux d'argent, de pièces d'or, de pierres précieuses. Assez de richesses pour entretenir un royaume".

Au cours d'une partie, il ne s'agit pas tant de trouver le dragon en lui-même que de le piéger afin de s'emparer de son trésor. D'autant que de combattre un dragon est sans doute l'opération la plus périlleuse du jeu. Pas seulement à cause des crocs et des griffes du monstre, mais aussi des pouvoirs magiques dont beaucoup d'espèces sont des utilisateurs avisés.

"Soudain, une forme fantastique, noire, énorme, jaillit du puits en déployant ses ailes gigantesques!"

"Red Dragon," huile de Larry ELMORE



Ce qui suit est la description du plus terrifiant de tous les dragons - Tiamat, le monstre aux cinq têtes.

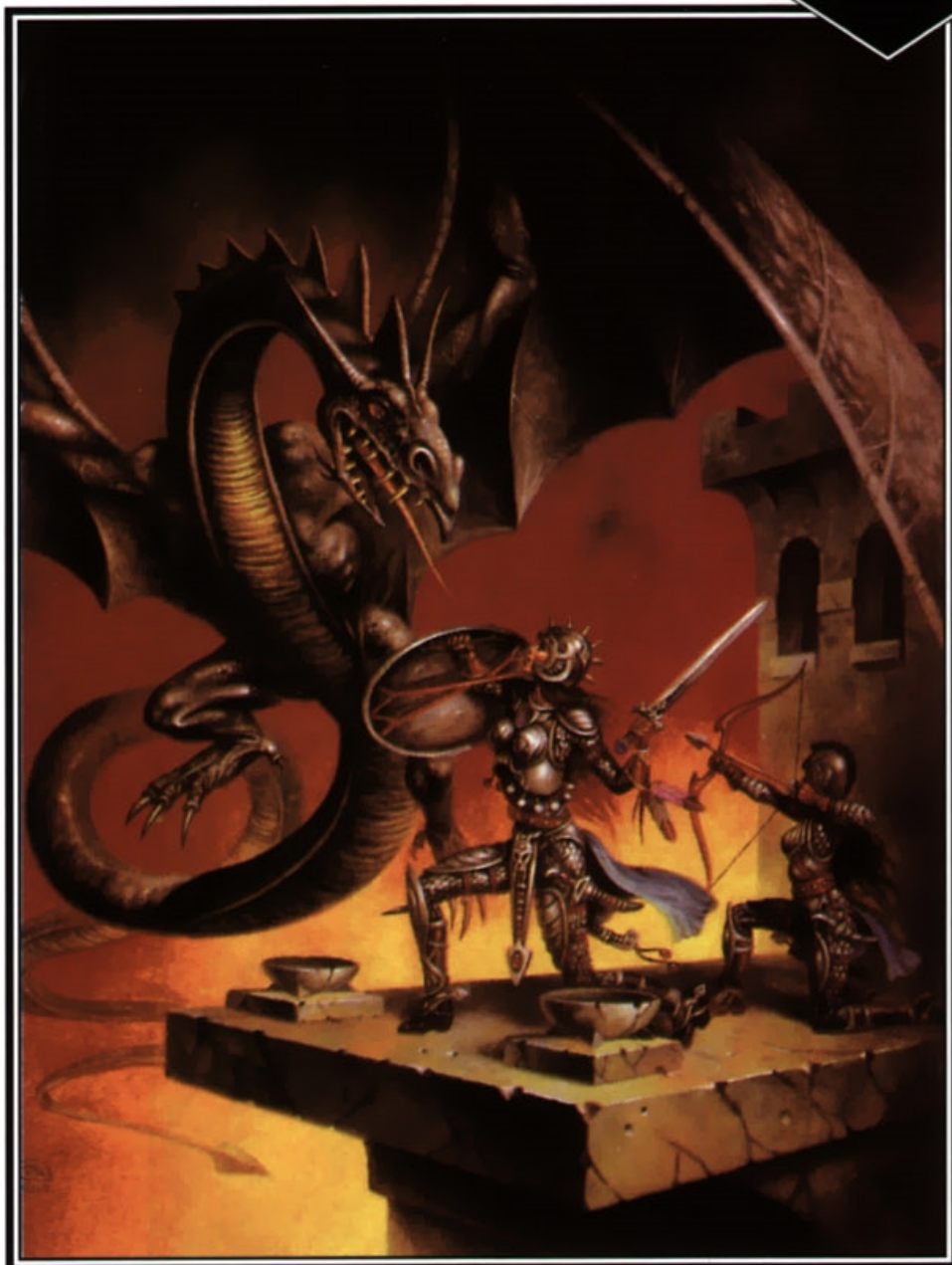
"Sa simple taille le garantit des coups de griffes. Tiamat peut mordre avec chacune de ses cinq gueules tout en piquant de sa queue tel un dard. Il peut avec une ou plusieurs de ses têtes, cracher la mort tout en jetant des sorts terribles..."

"Non. Non, marmonne le dragon. Il faut bien nuire pour dîner."

Les principaux travers d'un dragon sont son égoïsme monstrueux et son goût du lucre. "L'avidité et l'avarice sont les motivations majeures de tous les dragons jusqu'aux plus nobles d'entre eux... Aussi peuvent-ils être manipulés par d'intelligentes personnes qui savent jouer de leur cupidité".



"Dragons of Mystery," huile de Larry ELMORE



↑ "Dragon Attack" huile de Clyde CALDWELL

"Dragon's Ransom," acrylique de Clyde CALDWELL →



Les dragons sont extrêmement sensibles à la flatterie. Certains peuvent être par ce moyen, "hypnotisés" et capturés. Encore faut-il l'oser ! Et puis, un dragon capturé est un problème en soi.

"Les plus grandes cités possèdent généralement leur marché aux dragons... Un dragon "hypnotisé" peut le rester un temps indéfini, mais si la créature est trop durement menée, maltraitée, privée de son trésor, ou d'une liberté suffisante, elle n'hésitera pas à tuer son propriétaire."



"Dragons of Faith," huile de Jeff EASLEY



"The Sword of Thornbane," huile
de Larry ELMORE



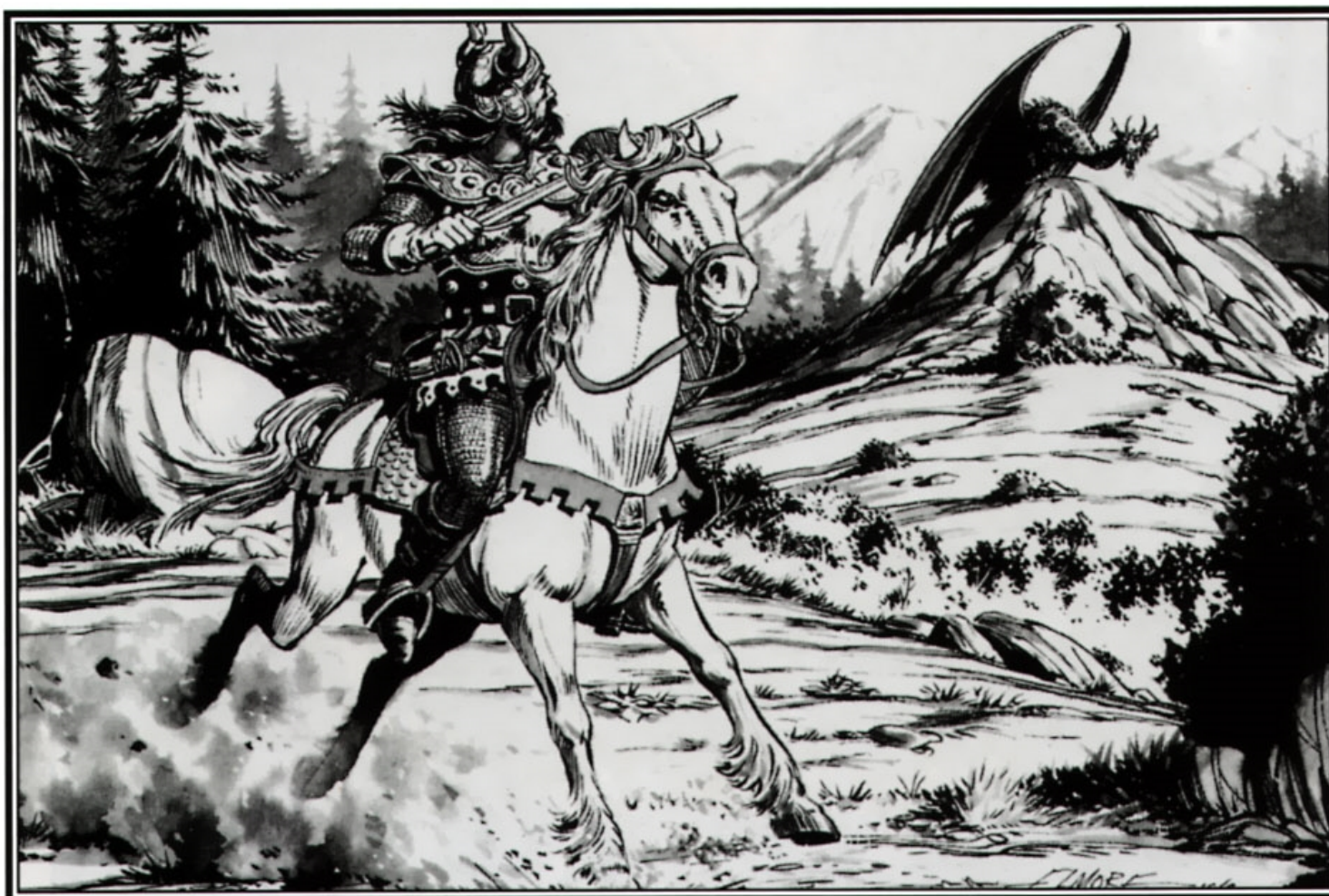
*"Il y a des bons dragons de par le monde. Ils nous aideront à combattre les autres !
Nous n'avons qu'à les chercher et les trouver." Tasslehoff Burfoot.*

"Le roi des bons dragons, Bahamut, le dragon de platine, vit dans un vaste palais fortifié derrière les vents d'est... Régulièrement, il vient sur terre sous apparence humaine ou sous quelqu'autre forme qu'il choisit... Sept anciens dragons d'or de grande compétence et de grande loyauté lui servent de gardes, de compagnons et de conseillers..."



"Dragons of Desolation," huile de Clyde CALDWELL

pinceau & encre, illustration de Larry ELMORE



"Master of All Surveys," huile & acrylique
de Larry ELMORE



"Music Lover," huile de Robin WOOD

"Les mauvais dragons ne seront pas bannis. Ils resteront ici." Fizban.

Dans les royaumes de l'imaginaire, le pire désastre qui peut s'abattre sur une cité est l'attaque d'un dragon. Son souffle de feu ou de poison tue instantanément, ses ailes formidables obscurcissent le ciel. Il assassine sans prévenir et sans pitié. Parabole de nos temps!



"Allegory," huile de Denis BEAUVAIS ↑



"Dragons of Despair," huile de Clyde CALDWELL



"Dragons of Flame," huile de Jeff EASLEY



"Bridge of Sorrows," acrylique & crayons de couleur de Denis BEAUVAIS

Peut-être est-ce la menace de dévastation totale qu'ils font peser sur le monde, qui nous fascine tant chez les dragons. Peut-être est-ce pourquoi les aventuriers de nos jeux ne se lassent jamais de les pourchasser. Dans un monde comme le nôtre, qu'un holocauste nucléaire peut à tout moment rayer de la carte de l'univers sans que nous ayons pu esquisser le moindre geste de protestation, il est sans doute satisfaisant de défaire par l'imagination d'aussi redoutables ennemis que les dragons. Aujourd'hui nous avons besoin de héros...

"J'aime peindre des dragons car c'est un véritable défi de représenter des reptiles volants. La complexité du mouvement des ailes s'ajoute à celle du mouvement ondulant du corps des reptiles." Denis Beauvais.



"Dragons of War," huile & acrylique de Keith PARKINSON



LES CHEVALIERS & AUTRES HEROS





"Dragons of Spring Dawning,"
huile de Larry ELMORE



"Dragons of Autumn,"
huile de Larry ELMORE

Plume, pinceau & encre de Tim TRUMAN



"Dressant son épée en l'air, Sturm exécuta le salut du chevalier à un ennemi. A sa grande surprise, le Dragon Highlord lui rendit son salut avec gravité et dignité. Puis il plongea, mâchoires ouvertes, prêt à tailler en pièces le chevalier, de ses dents affûtées comme des lames de rasoir."

Tout comme les dragons, les héros peuvent être de toutes formes et de toutes tailles.

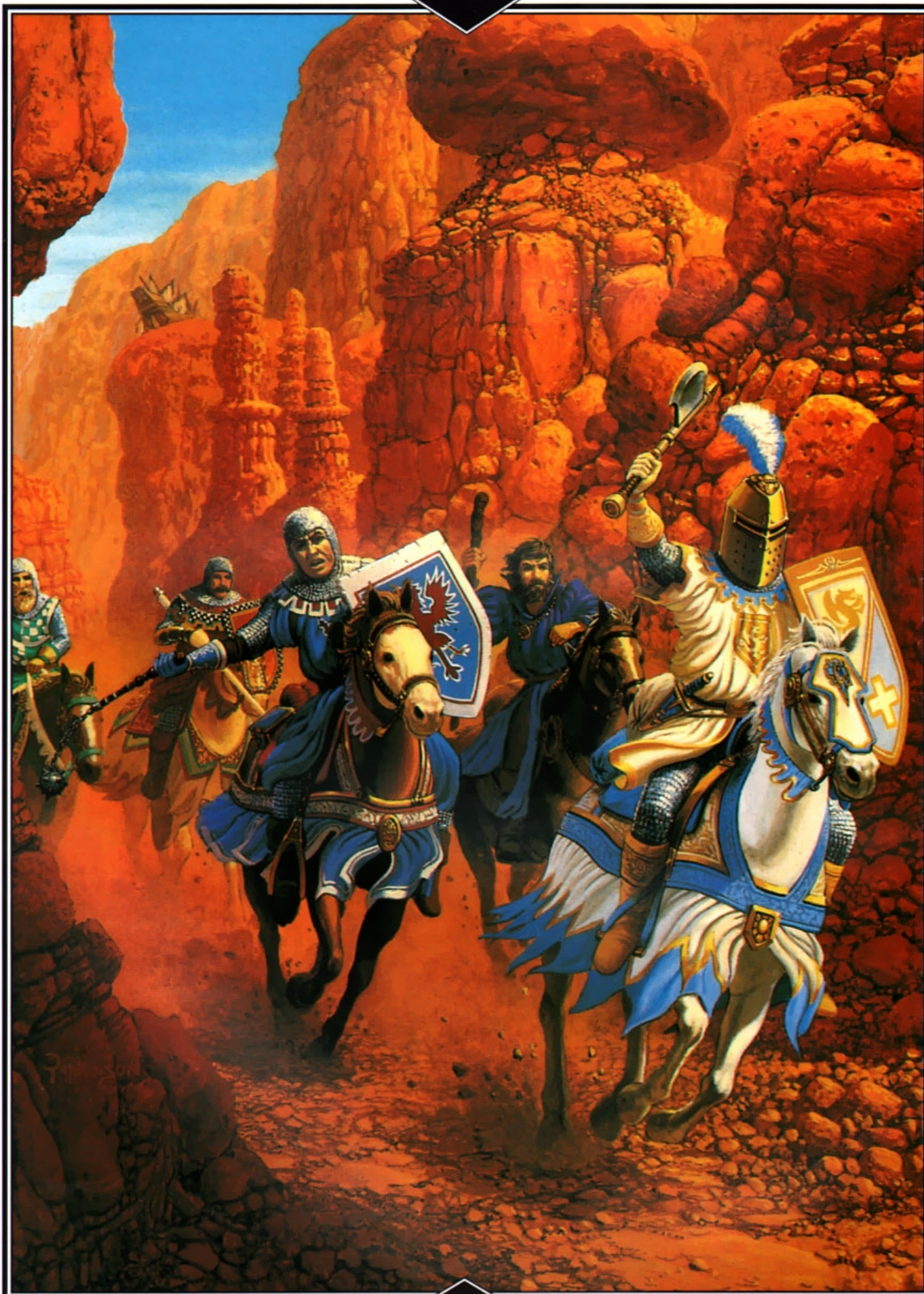
"Le goblin de garde regarda au-dessus de lui lorsqu'il vous entendit arriver. "Qui va là?" grogna t-il, relevant son long javelot."

"Disons que nous nous débarassons des insectes déplaisants", grinça Sir Robert, le gnome, se retournant avec un sourire menaçant. Il brandissait son épée d'un geste sans équivoque."

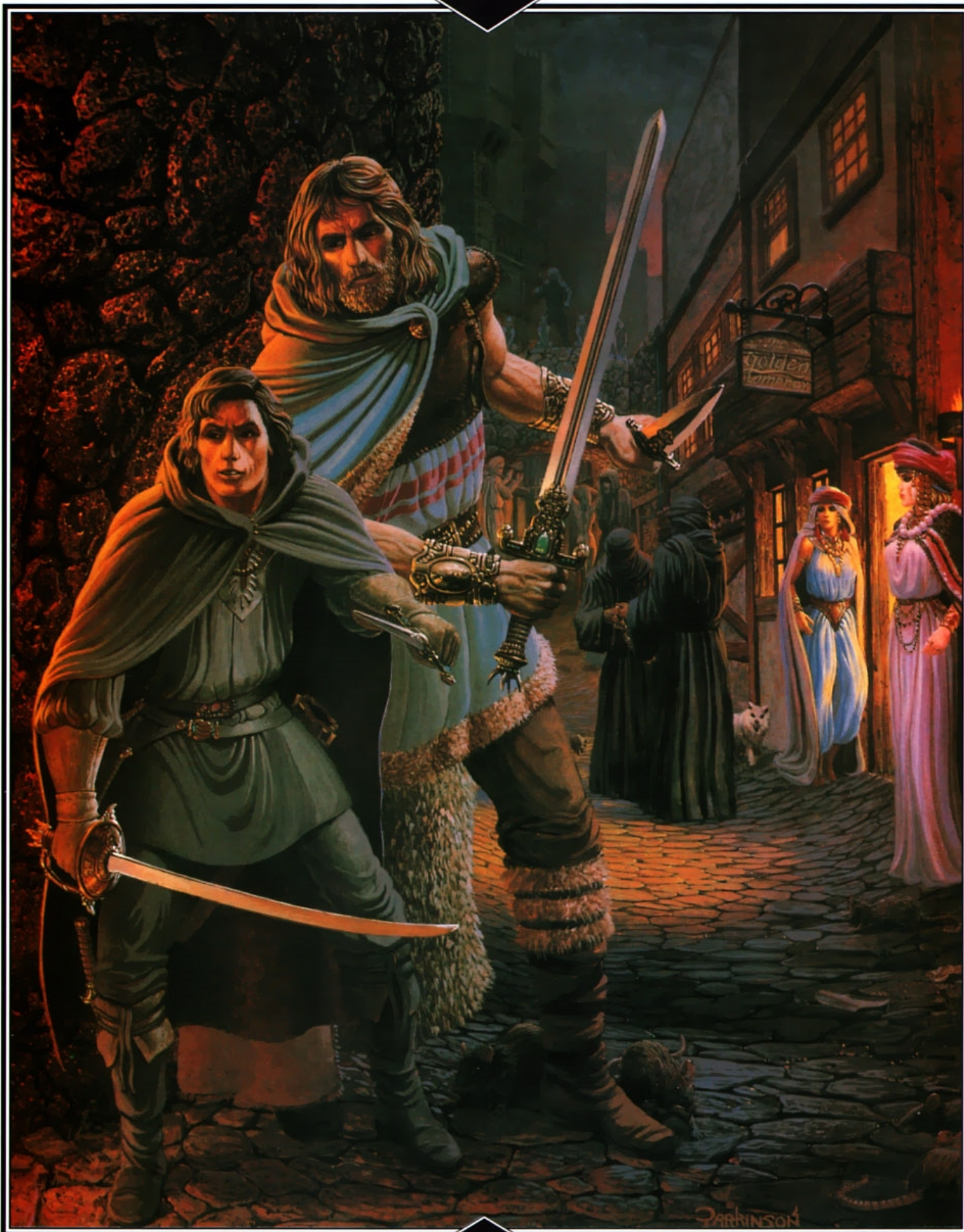
Certains, comme le chevalier, sont nés pour être des héros. D'autres, comme le gnome, sont des héros malgré eux, héros par nécessité. D'autres encore, comme gord le voleur de la Vieille Cité, sont des héros qui n'aiment guère l'aventure mais qui cherchent la fortune!

"Une belle fin pour ta queue!" hurla Gord, balançant sa lame enchantée pour rompre la chaîne qui tenait la grille d'acier à moins de dix pieds de la tête du démon."



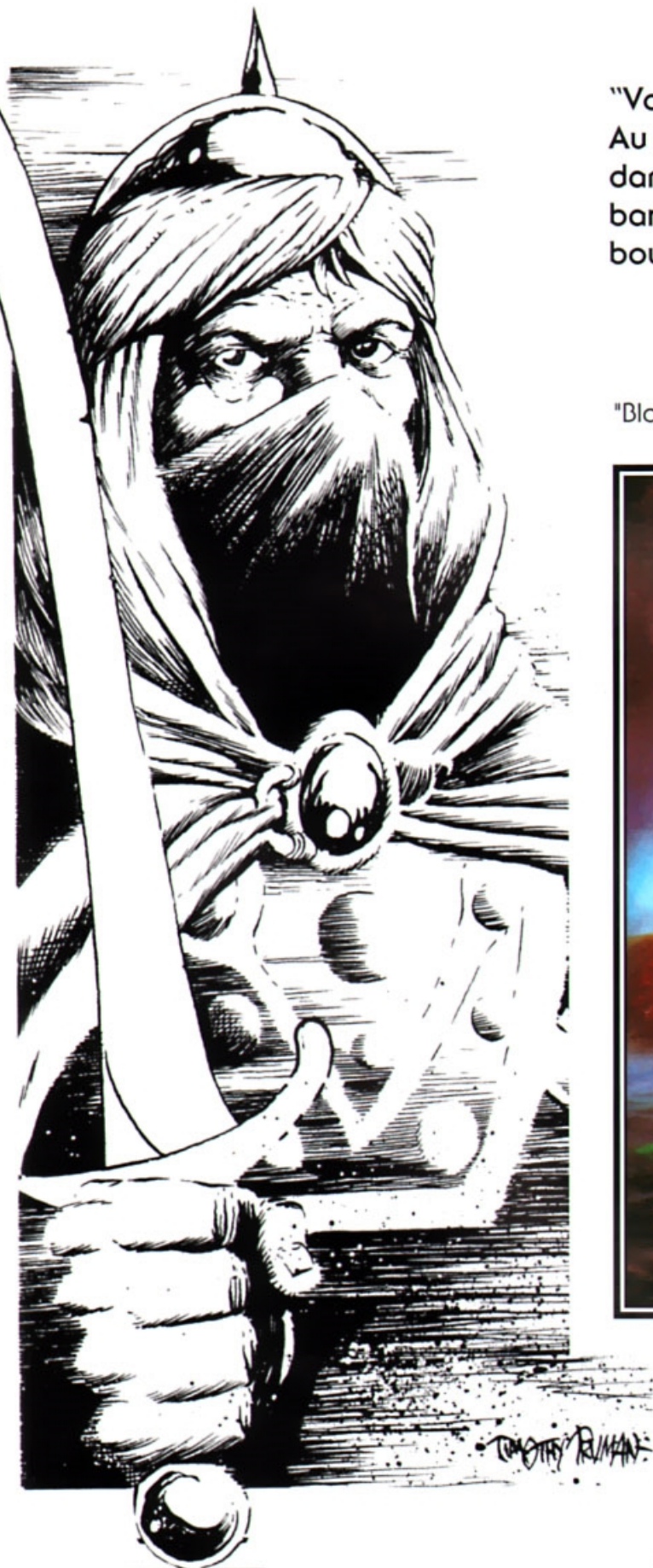


Charge of the Savage Coast,"
huile de Keith PARKINSON



"City of Lankhmar,"
huile de Keith PARKINSON

Plume, pinceau & encre de Tim TRUMAN



"Vous réalisiez avec horreur que le ninja n'avait pas tiré son épée. Au lieu de cela, le tueur gainé avait saisi le puissant arc accroché dans son dos et avait déjà ajusté sur vous une flèche garnie de barbelures scintillantes. Avant que vous n'ayez eu le temps de bouger, l'assassin laissa le cruel trait droit vers la poitrine!"

"Blade of the Young Samurai," huile de Clyde CALDWELL





"Bloodstone Pass," huile de Jeff EASLEY



Pinceau & encre de Jeffrey BUTLER

On a dit que le plus grand des héros, est un individu qui se lève tous les matins, va au travail, élève une famille, et répète les mêmes gestes jour après jour du mieux qu'il peut.

Pourtant, nous avons tous des rêves. Chacun d'entre nous voudrait connaître l'aventure. Le danger et l'excitation sont des sirènes dont le chant nous attire, et l'homme rêve d'exploits depuis des siècles. Dans nos rêves, chacun de nous a mis à mort un dragon et délivré une princesse captive.



"Escape from Skull Keep,"
acrylique de Clyde CALDWELL



Les jeux de rôles et d'aventures Donjons & Dragons sont appréciés de millions de personnes, car ils nous permettent de vivre nos rêves sans quitter la sécurité de notre salon.

Pendant deux ou trois heures, nous pouvons être les héros dont nous rêvons. Nous pouvons chasser de notre esprit le linge à nettoyer, le professeur ennuyeux, le patron en colère et la pile de facture en attente. L'espace d'un instant, nous entrons dans un monde où notre plus délicat problème est de savoir comment se faufiler dans le repère d'un dragon endormi, sans le réveiller!

"Ce jeu donne vie à toutes les fantaisies de votre imagination. C'est un monde où les monstres, les dragons, les prêtres du Bien et du Mal, les démons féroces, et les dieux eux-mêmes peuvent intervenir dans la vie de votre personnage. Profitez du jeu, il est fait du même matériau que les rêves."

Pinceau & encre de Jeff EASLEY



"Teamwork" huile de Larry ELMORE



"And Then There Were Three" huile de Keith PARKINSON



Un autre aspect important des jeux de rôles, c'est que nous n'avons pas besoin d'être taillé comme Conan le Barbare pour devenir des héros. Chacun dans une aventure, a une habilité et des talents particuliers qui font de lui un personnage utile à la campagne. L'un des éléments clef du succès d'une campagne est la coopération entre les joueurs.

Un halfelin, qui peut se glisser dans les fissures étroites, est aussi utile lors d'une aventure qu'un guerrier musculeux capable de briser des rocs à mains nues. Celui qui utilise intelligemment la magie, le sage ou le prêtre dévot est aussi important qu'un chevalier paladin.



"Des joueurs habiles, coopérant lorsqu'ils doivent faire face à une épreuve redoutable, sont en mesure de parvenir à leurs fins. Les grands joueurs ne se battent pas contre tout ce qu'ils rencontrent. Ils savent que l'intelligence est aussi utile qu'une épée ou qu'une incantation magique."

Les campagnes de jeu regroupent généralement des aventuriers de races différentes et de talents divers. Chaque race a ses forces spécifiques, qui peuvent être utiles à l'ensemble du groupe. Les elfes, par exemple, ne sont pas généralement aussi forts que les humains. Mais ils ont une excellente vision nocturne et sont passés maîtres dans l'art du tir à l'arc. Il est toujours prudent d'avoir un nain avec soi lorsque l'on se promène dans les grottes ou les souterrains : les nains ont toujours aimé vivre sous terre. Les halfelins sont habiles pour détecter les pièges et savent se fondre silencieusement dans l'ombre.

Les héros sont de toutes formes, de toutes tailles... et de tous sexes!



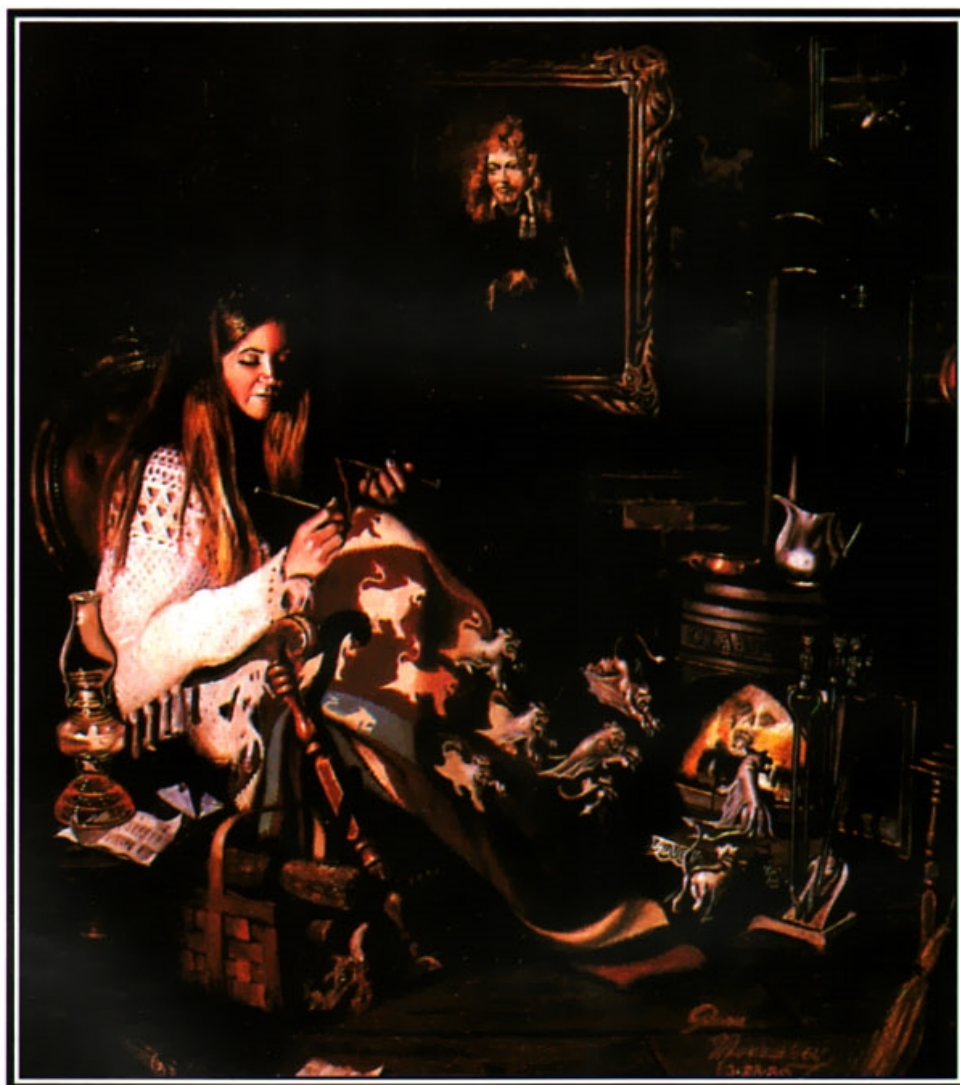
"Knights of Greyhawk" de Jeff RASLEY

"Je dessine des personnages
héroïques avec de grandes
mains pour symboliser la
force. Je veux donner à
celui qui regarde
l'impression que ces types
peuvent vraiment abîmer
les envoyés du mal!

Mes chevaliers ne sont
jamais sémillants. Ils
reviennent d'une campagne
de deux mois, leur armure
est sale et cabossée. Ils sont
toujours prêts pour l'aventure
suivante." Tim TRUMAN



DEMOISELLES EN DETRESSE





"Green Lady Nenioc" Fred FIELDS



"Maiden's Vengeance"
huile de Clyde CALDWELL

"Mais il n'y a aucun précédent d'une chose pareille!" Patrick continuait à argumenter, évitant le regard de Laurana. "Je suis certain que, selon la tradition, les femmes ne sont pas acceptées dans la chevalerie."

En effet, dans les premières années de Donjons et Dragons, il était rare de voir des femmes participer aux aventures. Aujourd'hui, les choses ont beaucoup changé, les femmes ont découvert qu'il était beaucoup plus drôle et amusant d'être une héroïne qu'une damoiselle en détresse!

"L'art fantastique est un royaume entier dans le Surréalisme. Il prend des choses dans la nature, des choses reconnaissables dans la vie, et les place dans un contexte complètement différent". Dean MORRISSEY



"Won't You Come In "huile de Dean MORRISSEY

"Three Witches," plume, pinceau & encre de Tim TRUMAN



Certaines femmes préfèrent jouer leurs aventures avec des personnages masculins. C'était particulièrement vrai aux débuts du jeu, lorsque la grande majorité des personnages impliqués étaient des mâles. Mais de nombreux systèmes de jeu ont ajouté des femmes fortes, des personnages féminins intéressants à incarner, plus attirants pour les joueuses. Aujourd'hui, certains personnages féminins sont si intéressants et importants au jeu qu'il arrive qu'ils soient joués par des hommes qui y trouvent un défi stimulant.

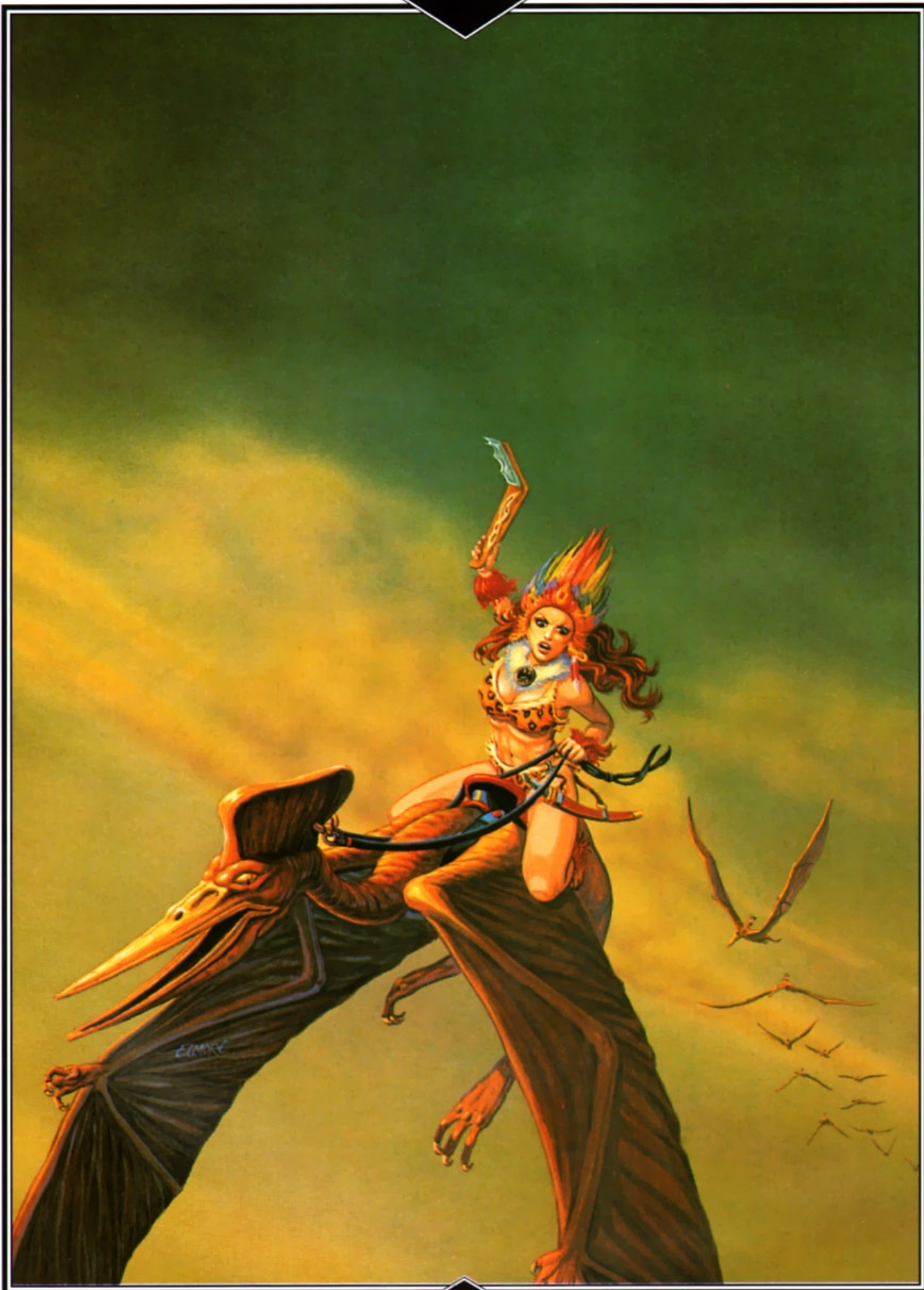
Bien entendu, cela importe peu aux artistes qui, comme ils le font depuis des siècles, prennent simplement plaisir à représenter de superbes femmes dans des costumes exotiques!

Pinceau & encre de Larry ELMORE



"Oh ,oh voici la jolie apprentie du sorcier, fit une voix sifflante.
Bon travail, Golth. Le maître sera content. Nous la lui enverrons
avec le prince. Enchaîne-la."

Bien qu'il y ait des guerriers engagés dans des campagnes, les
statistiques montrent que la plupart des femmes préfèrent
surmonter les obstacles par la force de leur intelligence plus que
par l'usage de l'épée ou de la masse d'armes. Ainsi, beaucoup
de femmes choisissent d'incarner des personnages de
magiciennes ou de prêtresses.



"Bane of Llywelyn"
acrylique de Larry ELMORE



"Transfixed" de BROM

Pinceau & encre de Larry ELMORE



"The Halfling's Gem" 1989

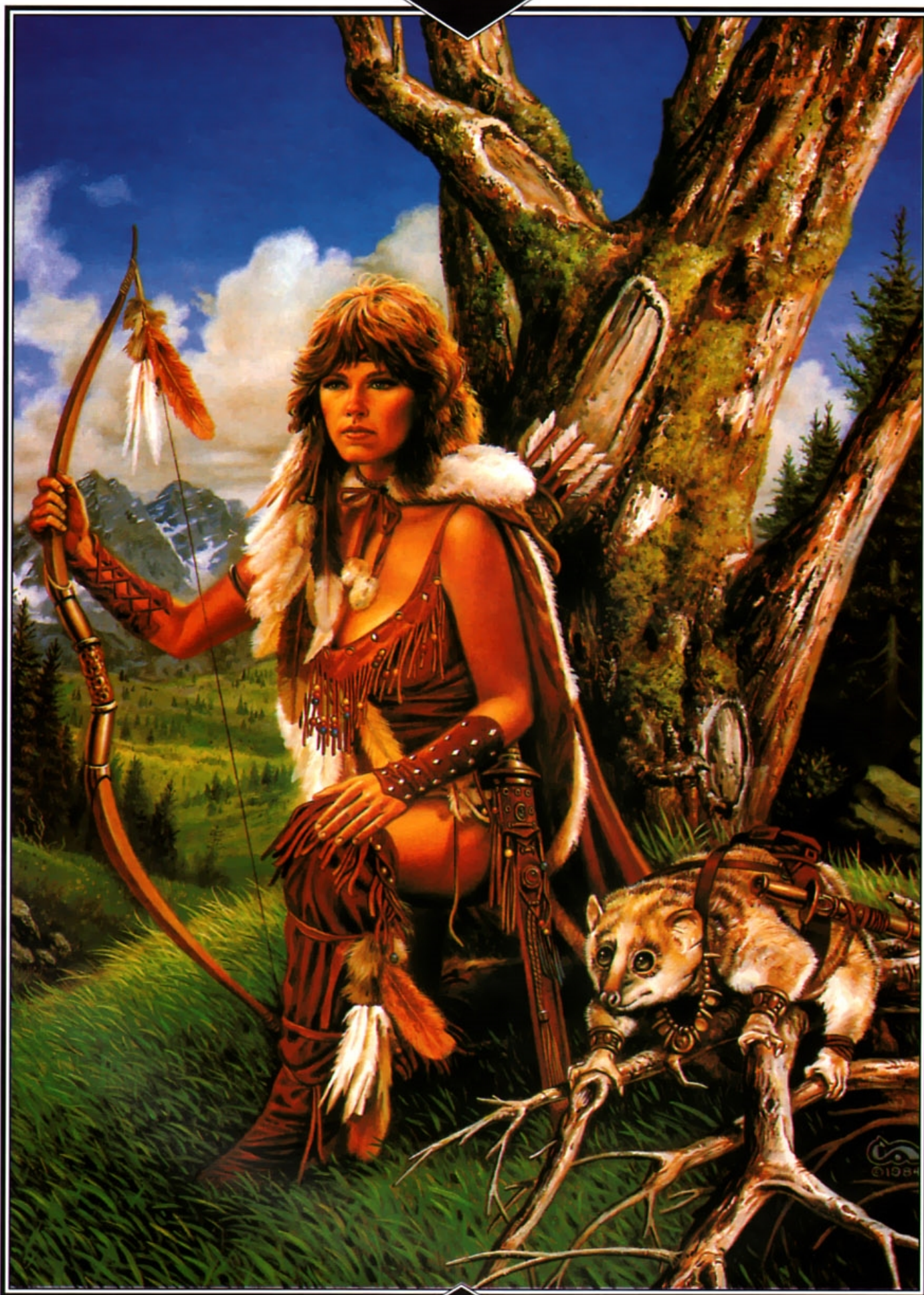
"Sous vos yeux écarquillés par la peur, la mystérieuse fille aux cheveux comme des ailes de corbeaux se transforme en un dragon rouge rubis".

Si les femmes peuvent être d'habiles compagnons d'aventures, elles peuvent aussi être de redoutables ennemies !

"L'esprit gémissant ou le spectre de la dame blanche sont l'émanation d'une elfe maléfique, bien qu'un tel personnage soit très rare. L'esprit revient pour hanter les vivants. On le croise seulement sur les landes, dans les paysages désolés. L'esprit gémissant peut attaquer par son frôlement glacial. C'est un combat contre la peur : les lamentations ou les apparitions provoquent un effroi parfois fatal. Certains meurent de terreur sur le champ."



Crayon de Jeff EASLEY



"Alerelean" huile
de Clyde CALWELL



"Hidden Danger" huile
de Larry ELMORE

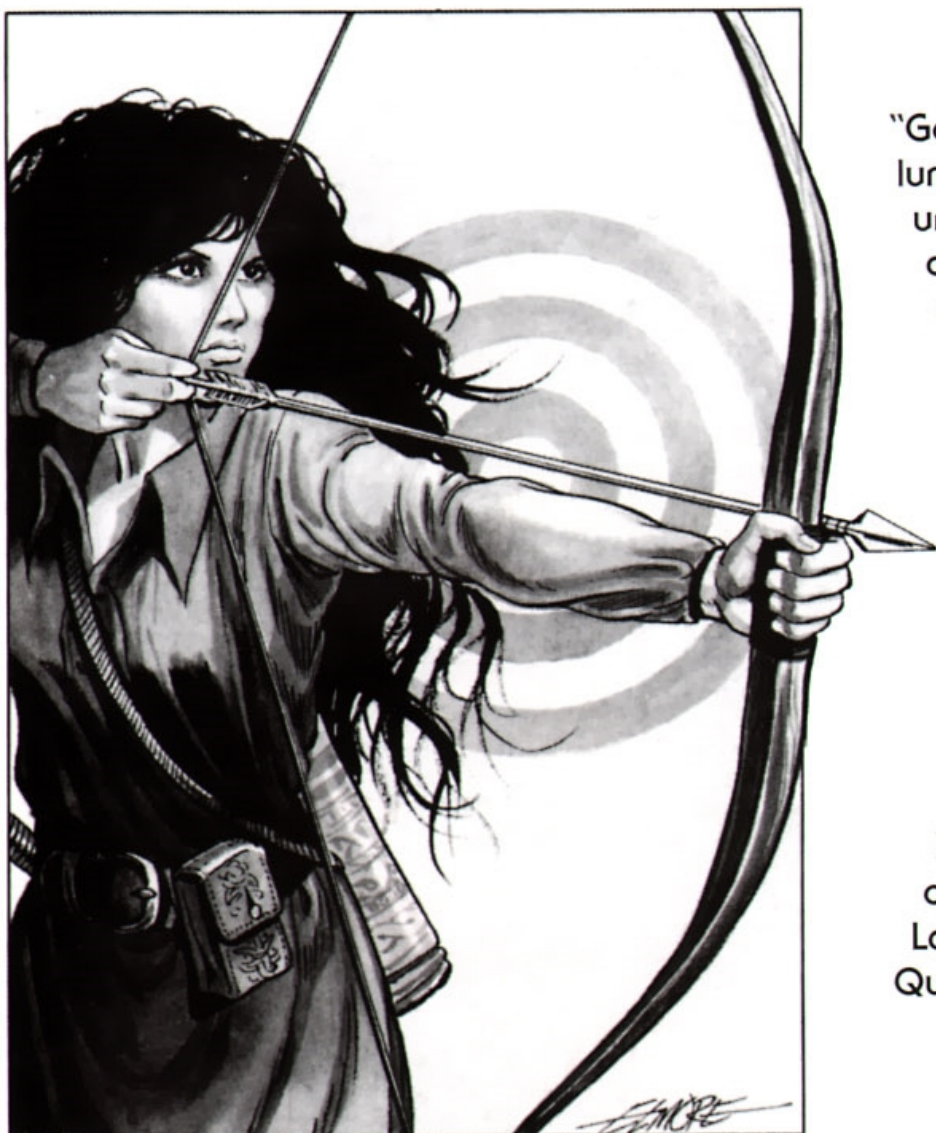
"C'est une des premières toiles que j'ai réalisé sur des thèmes fantastiques. C'était amusant, mais j'avais un peu peur. Je suis un artiste commercial, habitué à travailler en fonction de commandes précises. Cette fois là, je m'étais dit : sers-toi de ton imagination ! Tu es libre ! Finalement, ça a été très agréable !"
Ben Otero

"Votre maman n'arrêterait pas de vous dire : "Pourquoi ne vas-tu pas jouer à la poupée comme les autres filles ? Je ne sais plus quoi faire de toi, Summer ! J'ai à l'idée que tu as gagné trois années d'affilé la Golden Cup d'Escrime ! C'est tellement inconvenant pour une jeune fille !"





"Crystal Visions" huile
de Clyde CALDWELL



Pinceau & encre de Larry ELMORE

"Gord regardait la fille, retirer sa cape. La lumière dorée de l'aube révélait qu'elle portait un ensemble gris souris, une tunique stricte et de hautes bottes. "Tu es habillée comme un garçon, jeune fille, mais aucun n'a autant d'allure que toi dans ces vêtements", dit-il.

Plus les femmes découvrent leurs forces et leurs talents et les appliquent au monde réel, plus elles trouvent leur place dans les mondes fantastiques.

"Tu vois, Tanis ? Je ne suis plus l'enfant malade d'amour que tu as connu. Je ne suis plus la petite fille à papa vivant à la cour. Je ne suis même plus le Général d'Or. Je suis Laurana. Et je vivrais et mourrais en ne comptant que sur moi-même, sans ton aide." Laurantha-Lasa, Princesse des Elfes Qualinestes.



"Castle Caldwell" huile
de Clyde CALDWELL

Les femmes ne sont plus enfermées dans des tours d'or et d'argent, attendant le prince qui va les libérer du méchant monstre. Elles ont brisé les portes de leurs tours, égorgé leurs gardiens et sont parties à la recherche du prince qui se battra à leurs côtés.



Pinceau & encre de Larry ELMORE

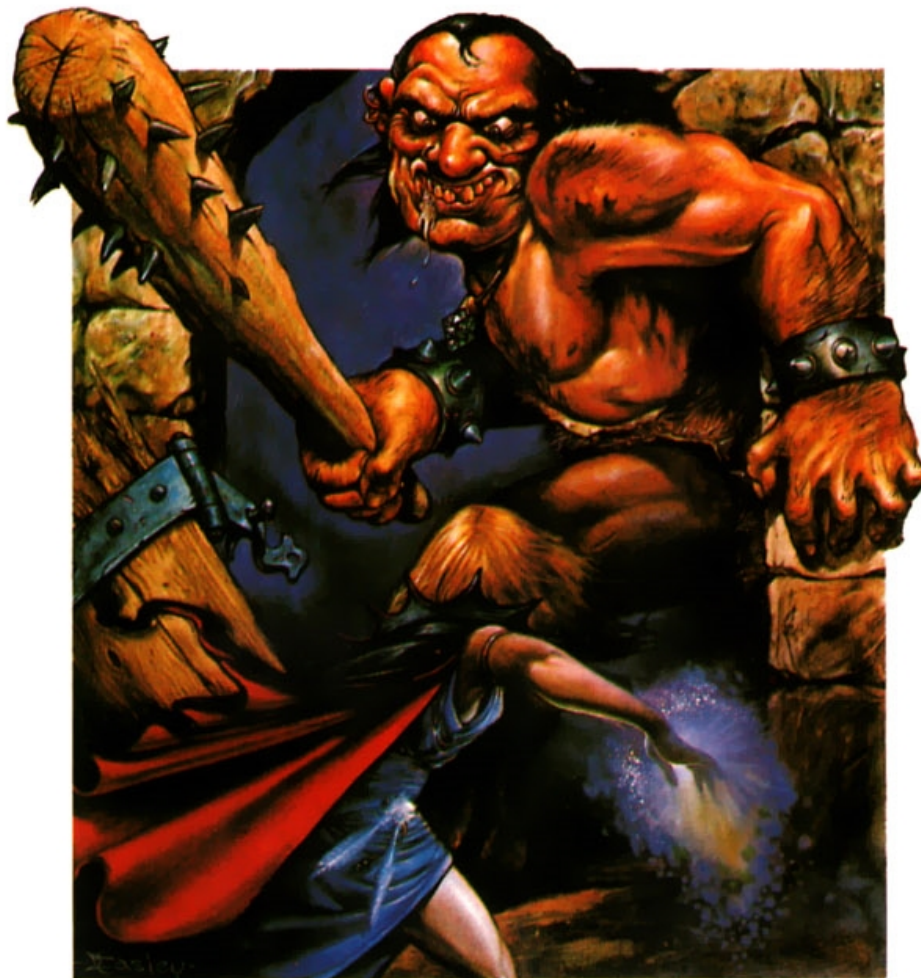
Aaarrggghh ! Un cri rauque derrière Tika faillit lui faire avaler sa langue. Se retournant brusquement, elle fit jaillir son épée dans sa main alors que le dragon, d'un rire horrible, fondait droit sur elle. Saisie par la panique, Tika agrippa son bouclier à deux-mains et frappa le mufle hideux et reptilien."

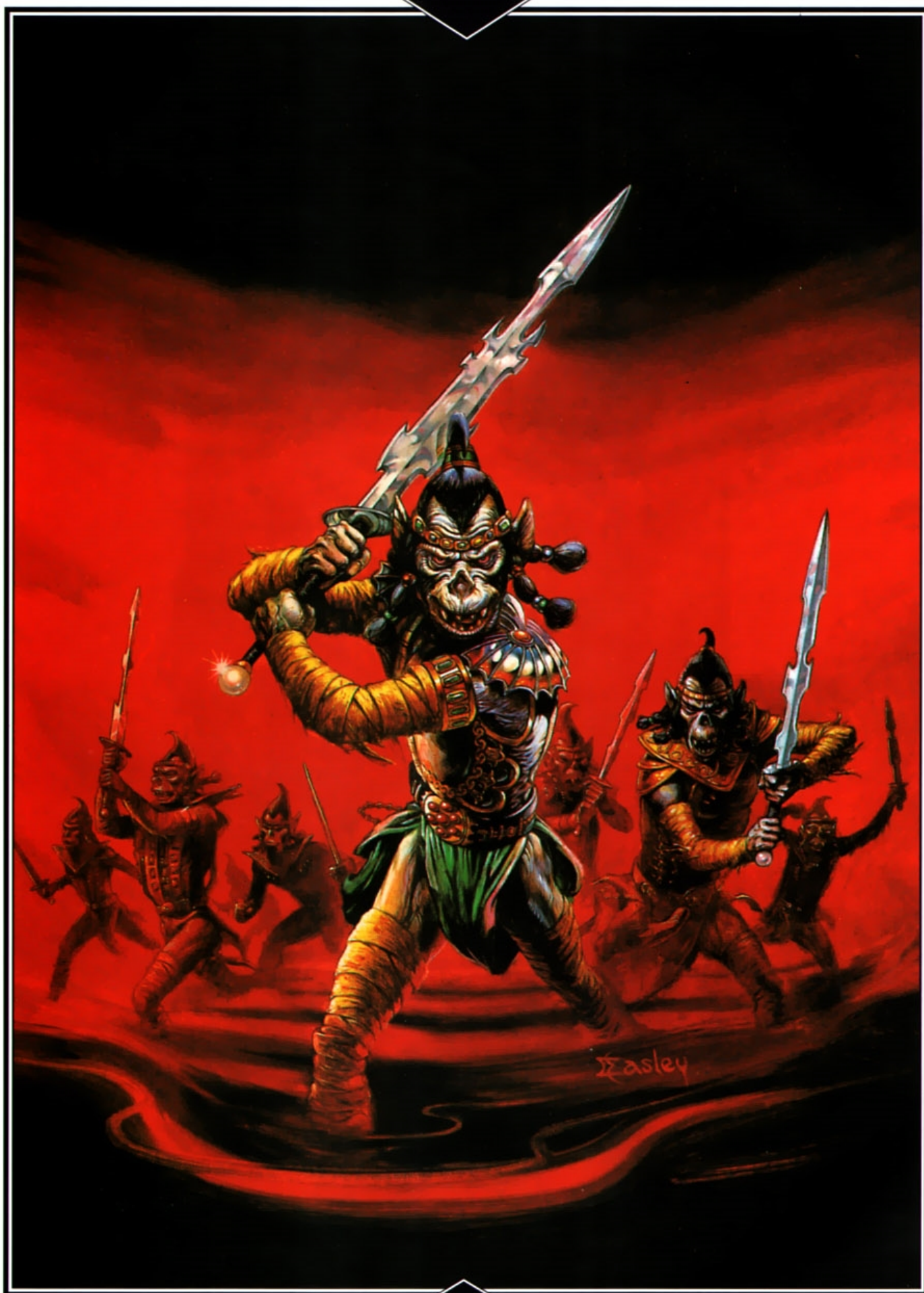
Et il y a toujours eu des artistes pour les peindre.



LES GOBELINS

LES OGRES & LES TROLLS





"Astral Avengers" huile
de Jeff EASLEY

"Une attaque de Troll, avec ses extrémités griffues et ses grandes dents ... Les répugnants membres d'un Troll peuvent se battre même s'il sont séparés du corps : Une main peut griffer ou étrangler, la tête frapper ... Même en morceaux, un Troll ne meure pas. Ses parties vont ramper et se rejoindre, et le Troll se relèvera entier, prêt à reprendre le combat ..."

"Le terme de monstre est utilisé ici de deux manières. Le plus souvent, il désigne toute créature rencontrée, hostile ou non, humaine, humanoïde ou bestiale : jusqu'à ce que leur rencontre ou le combat détermine leur véritable nature, ce sont des monstres. Mais le mot monstre est aussi utilisé dans son sens courant, pour désigner toutes sortes de créatures horribles ou répugnantes.



"Blizzard Pass" acrylics, encres de couleur
de Tim TRUMAN

ORC

Connaître les Orques, c'est connaître leurs tribus : Rune Infâme, Tête Sanglante, Lune Morte, Os Brisé, Œil Maléfique, Main Lépreuse, Œil Pourrissant, Lame Ruisselante...

"Les Orques sont particulièrement repoussants. Leur peau est brunâtre ou verdâtre avec des reflets bleutés. Leur groin et leurs oreilles font des taches roses du plus mauvais effet. Leurs cheveux hérissés sont marrons foncés ou noirs et laissent parfois entrevoir des morceaux du cuir chevelu. Même leur armure est répugnante, sâle et souvent un peu rouillée. Les Orques adorent en général les couleurs de mauvais goût..."



Plume, pinceau & encre de Tim TRUMAN

"Dungeon Denizens" huile de Jeff EASLEY



"Voyant le monstre rouler doucement en arrière, vous vous demandez avec étonnement si finalement vous l'avez effrayé. Mais vos doutes disparaissent lorsque la bête glisse brusquement sur le sol gelé. Vous vous écarterez de son chemin alors qu'il glisse dans le mur en face de vous. Avec une rapidité étonnante, il tourne sur lui même et se dirige à nouveau vers vous".

"Jurant dans ses dents, Tanis ne pouvait rien faire d'autre que rester planté debout et regarder la silhouette qui sortait de l'ombre. La créature était assise sur un petit poney aux pattes poilues qui marchait la tête basse, comme s'il avait honte de son cavalier. Celui-ci avait un visage gris et tacheté dont la peau pendait en plis suintants. Deux petits yeux de cochons surgissaient sous un casque d'allure militaire. La créature était grasse, son corps flasque débordant entre les pièces d'une armure scintillante et prétentieuse. Une odeur particulière frappa Tanis, et il fronça le nez de dégoût.
"Un Hobgobelin!"



Plume, pinceau & encre de Tim TRUMAN

"Les combats surviennent et lorsque les discussions et la négociation n'ont pas été désirées, ou qu'elles ont échoué, mais chaque aventure doit tout de même comporter des combats, afin que le personnage remporte des points.

Plume, pinceau & encre
de Tim TRUMAN



Plume, & encre de Jeff EASLEY

Pen and ink illustration by Jeff Easley



"The Firbolg" huile de Jeff EASLEY

↓ Plume, pinceau & encre de Tim TRUMAN



Plume & encre de Jeff EASLEY ↓



"Je dessine les monstres de façon asymétrique. Cela symbolise pour moi leur aspect effrayant, chaotique. Ils sont en opposition aux lois des hommes et de la nature". Tim TRUMAN

Aussi redoutables que soient ces monstres, ils finissent toujours par vivre, respirer...



"War Rafts of Kron" huile de Larry ELMORE



"Marvelous Magic" huile de Clyde CALDWELL

LES FANTOMES

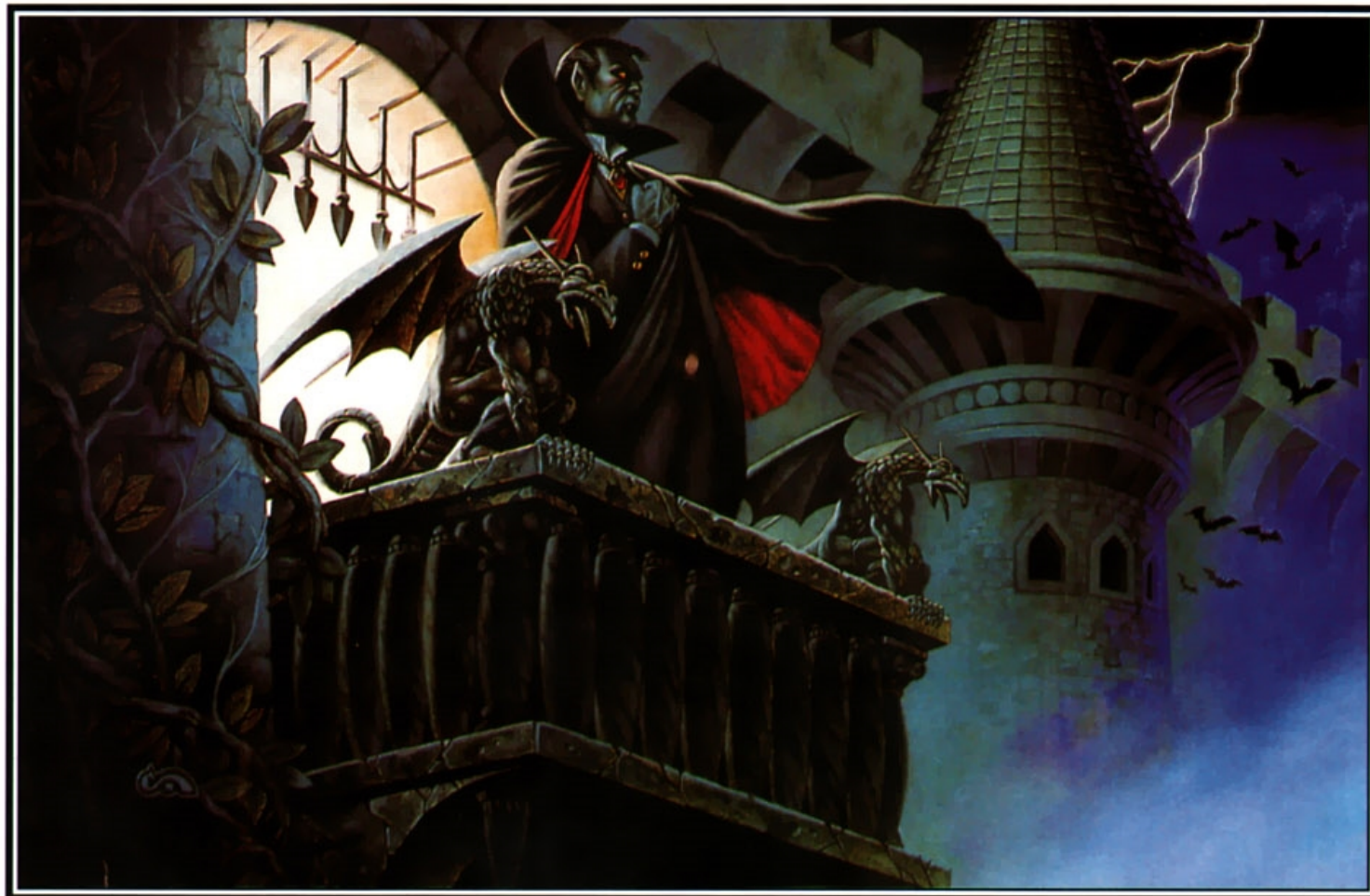
LES GOULES & LES MORTS VIVANTS





"Lair of the Lich" huile de Jeff EASLEY

"Ravenloft" huile de Clyde CALDWELL



"Je suis l'ancien. Je suis la Terre. Mon origine se perd loin dans les ténèbres du passé...
 "Mon nouveau nom est Vampire. J'ai toujours de l'appétit pour la vie et la jeunesse et je maudis les vivants qui me les prennent. Même le soleil est contre moi. C'est le soleil et la lumière que je crains le plus. Mais d'autres petites choses peuvent me nuire...
 Je réside aujourd'hui loin sous Ravenloft. Je vis au milieu des morts et je dors sous les pierres même de ce vide château du désespoir. Je devrais sceller les escaliers afin que personne ne puisse me déranger".

Depuis des siècles, l'homme est à la fois curieux et effrayé de la mort, cela l'a conduit à peupler le royaume des ténèbres de créatures issues de son imagination.

Pinceau & encre de Jeff EASLEY



Rien ne glace autant le sang des aventuriers que de croiser une de ces créatures issues de son imagination.

"Lord Ariakas était un homme solide. Il pouvait lancer un javelot avec une puissance suffisante pour transpercer complètement le corps d'un cheval. Il pouvait briser la nuque d'un homme d'un mouvement de main. Mais il s'aperçut qu'aucun des violents mouvements qu'il tentait ne pouvait le dégager de l'étreinte glacée qui écrasait lentement son poignet..."

Crayon de Tim TRUMAN



"Le visage de l'être était translucide. A travers lui, Ariakas pouvait voir le mur de pierre. Une pale lumière errait dans les orbites vides du crâne. L'être regardait loin devant lui, comme si à son tour il pouvait voir à travers Ariakas. "Un chevalier mort!" chuchota t-il avec terreur.

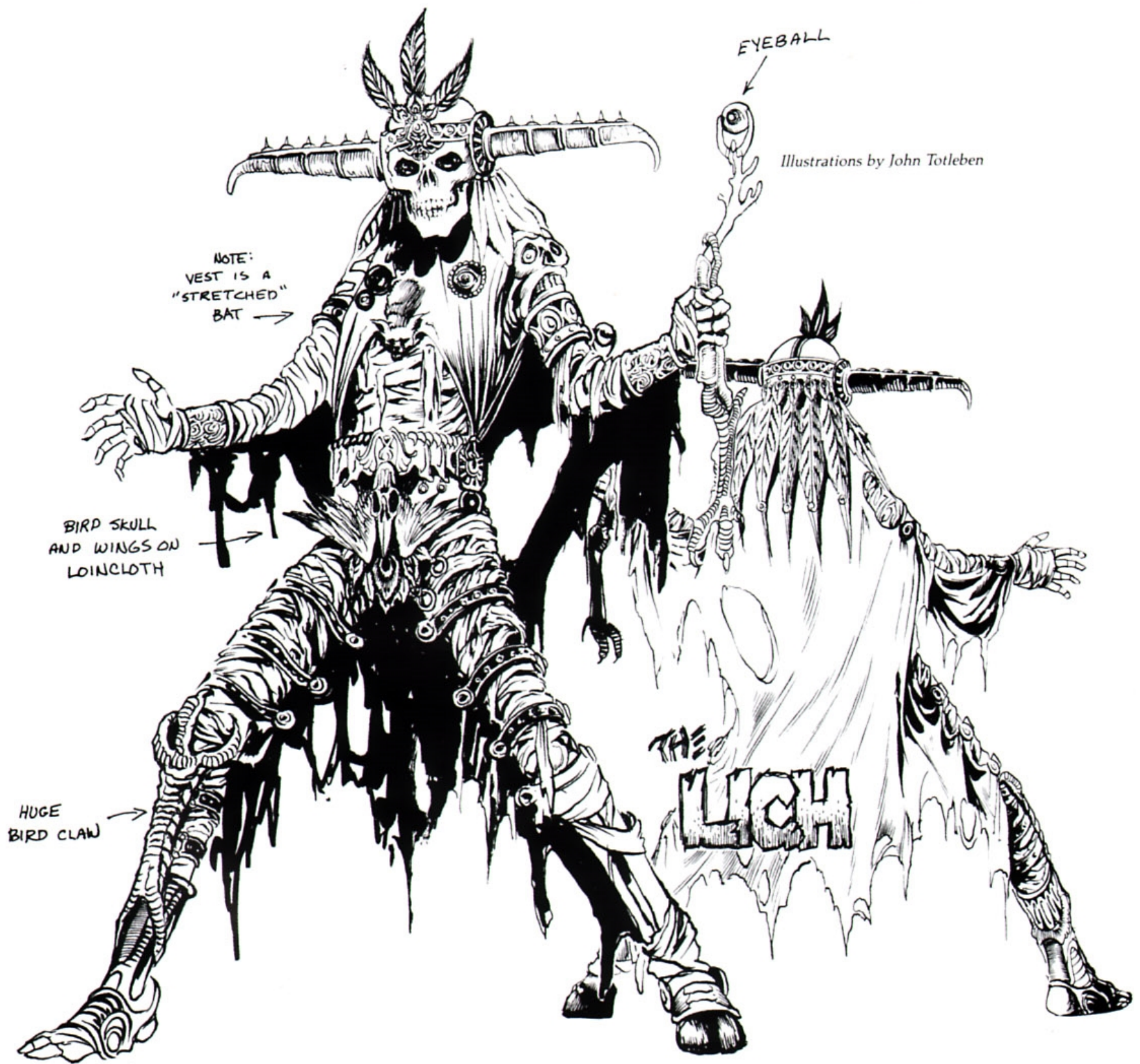


"Death's Ride" huile de Jeff EASLEY

Plume, pinceau & encre de Tim TRUMAN



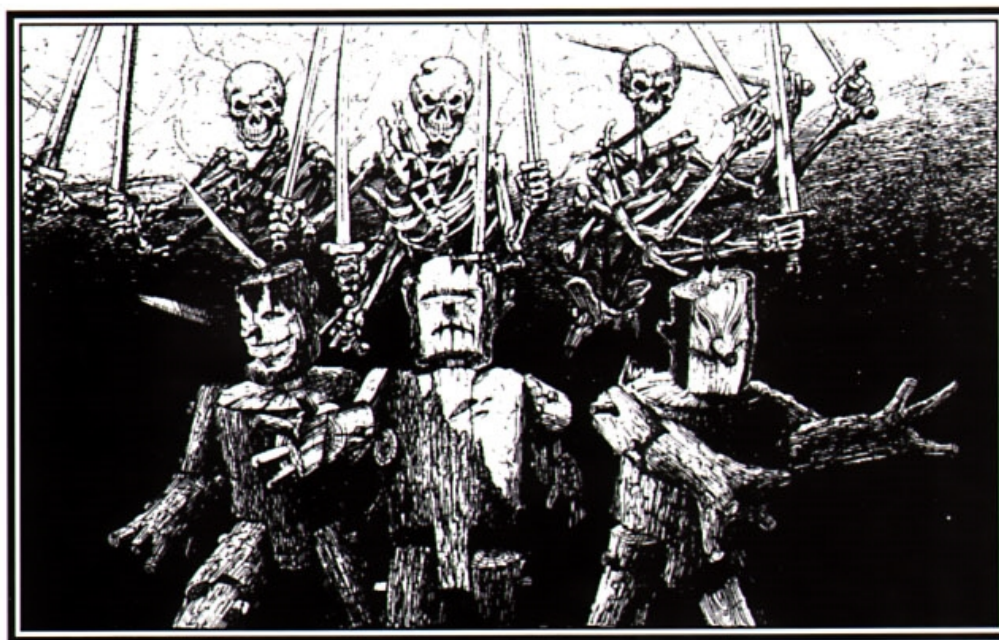
dessins de John TOTLEBEN



Illustrations by John Totleben



"Dragons of Truth" huile de Jeff EASLEY



"Look at Those Jewels" 1985 →



"This Must Be the Place" 1986

Les montres qui vivent et qui respirent, y compris une créature aussi formidable que le troll, peuvent être tués par l'épée, le feu, ou tout autre moyen physique. Mais détruire ceux qui sont déjà morts, c'est une épreuve pour le courage et l'intelligence des aventuriers même les plus hardis.

"Me voici, misérable rejeton de la magie !", rugissez-vous. "Je suis Conan, le hors-la-loi que tu recherches !"

"Le mort-vivant s'arrête, et son visage décomposé vous fixe de ses orbites vides. Ses membres dont sortent des morceaux d'os, sa peau pourrissante, et son accablante puanteur nauséabonde vous transpercent jusqu'à l'âme..."

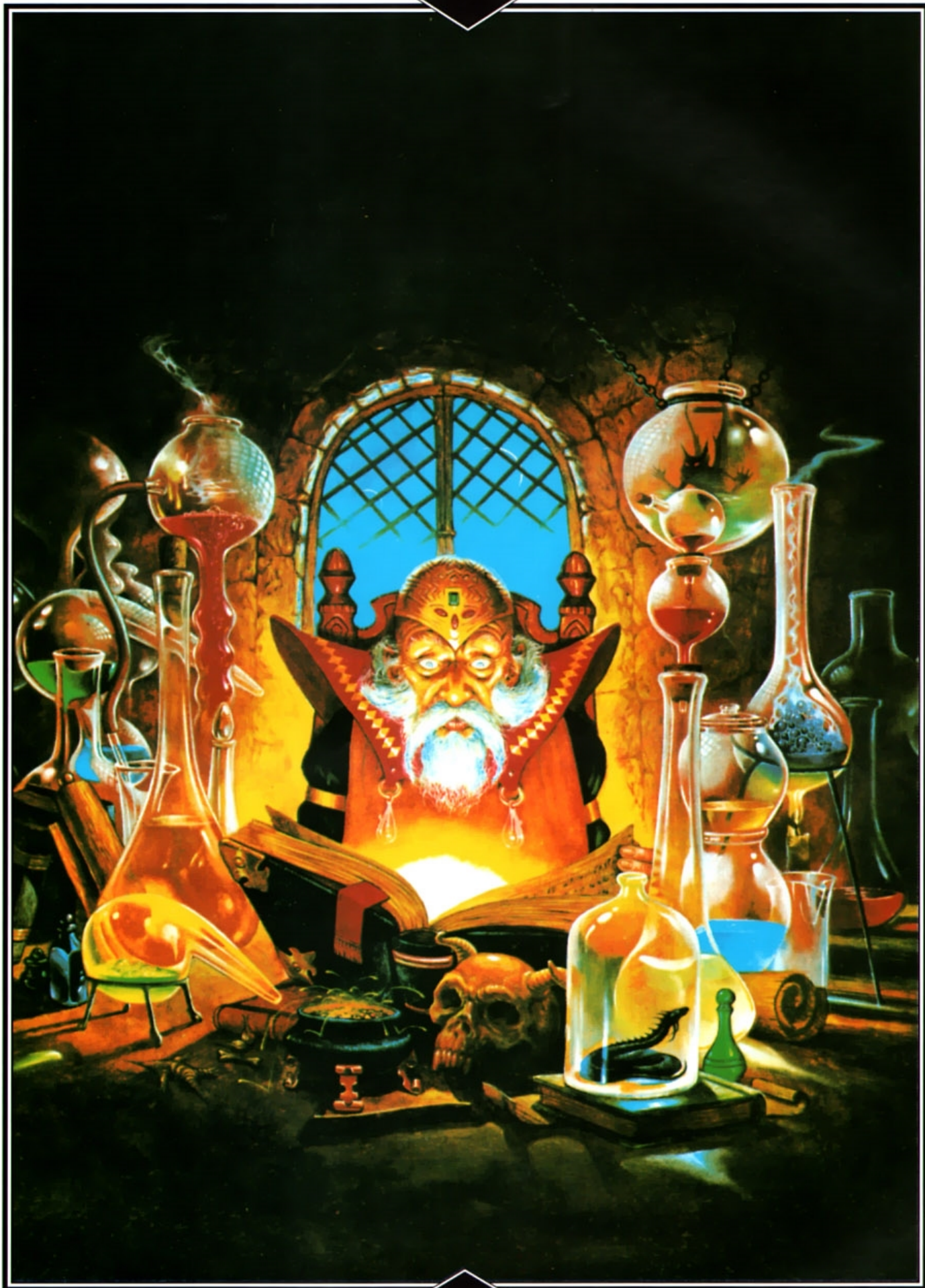
"Misérable rejeton de la magie..."

Le pouvoir magique ! Ces deux mots qui font naître des visions d'horreurs ou de délices...



LES SORCIERS & LES DRUIDES



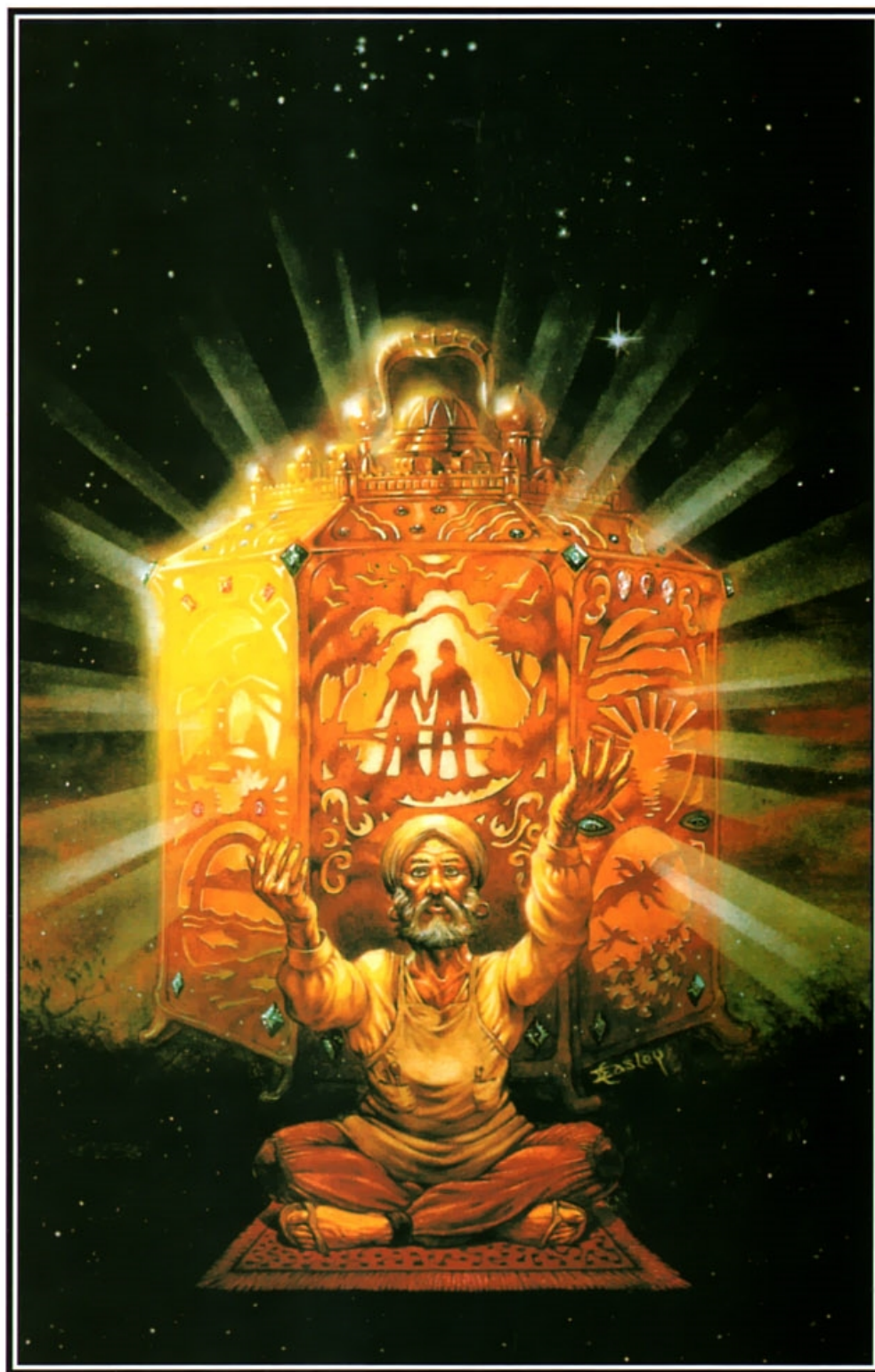


"The Last Spell" huile de Jeff EASLEY

"La liste des formules, magiques ou religieuses, est un aspect primordial du jeu..."

"Celui qui utilise la magie doit absolument être un personnage extrêmement intelligent..."

"Les magiciens font appel au pouvoir des arcanes pour exercer leur profession. Bien qu'ils aient de puissants sorts offensifs, défensifs, et des sorts de renseignements, les magiciens sont faibles dans un combat conventionnel. De plus, ils ne peuvent pas porter d'armures et il y a peu d'armes dont ils puissent se servir. Ils ignorent tout de l'entraînement militaire et de l'art de la guerre..."



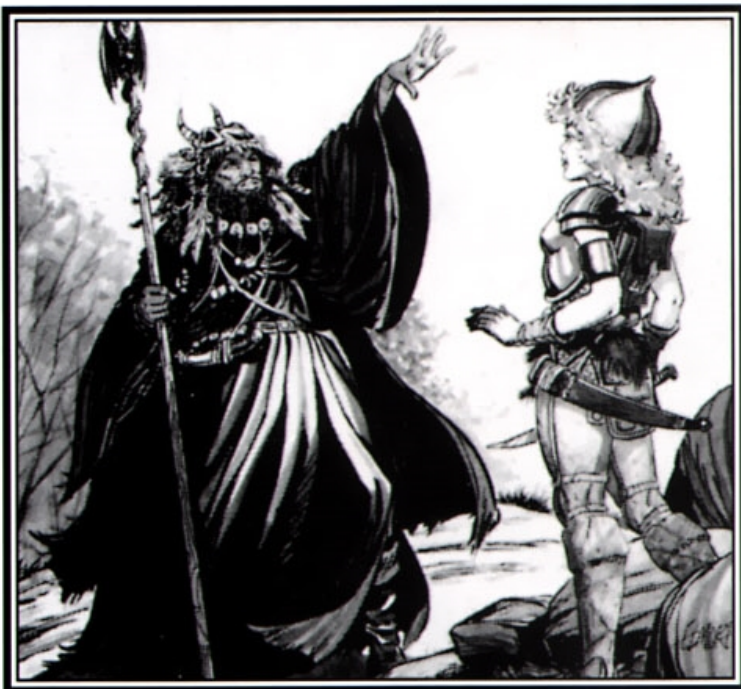
"The Lantern Maker" huile de Jeff EASLEY

"Que se serait-il passé s'ils s'étaient emparés de votre bâton magique ?" demanda Tanis à Raitlin.

"Le magicien regarda Tanis. Ses yeux dorés luirent malicieusement dans l'ombre de sa capuche. "Ils auraient eu une mort atroce, sussura t-il, et pas par l'épée de mon frère.



"Ghost Tower" huile de Keith PARKINSON



Pinceau & encre de Larry ELMORE

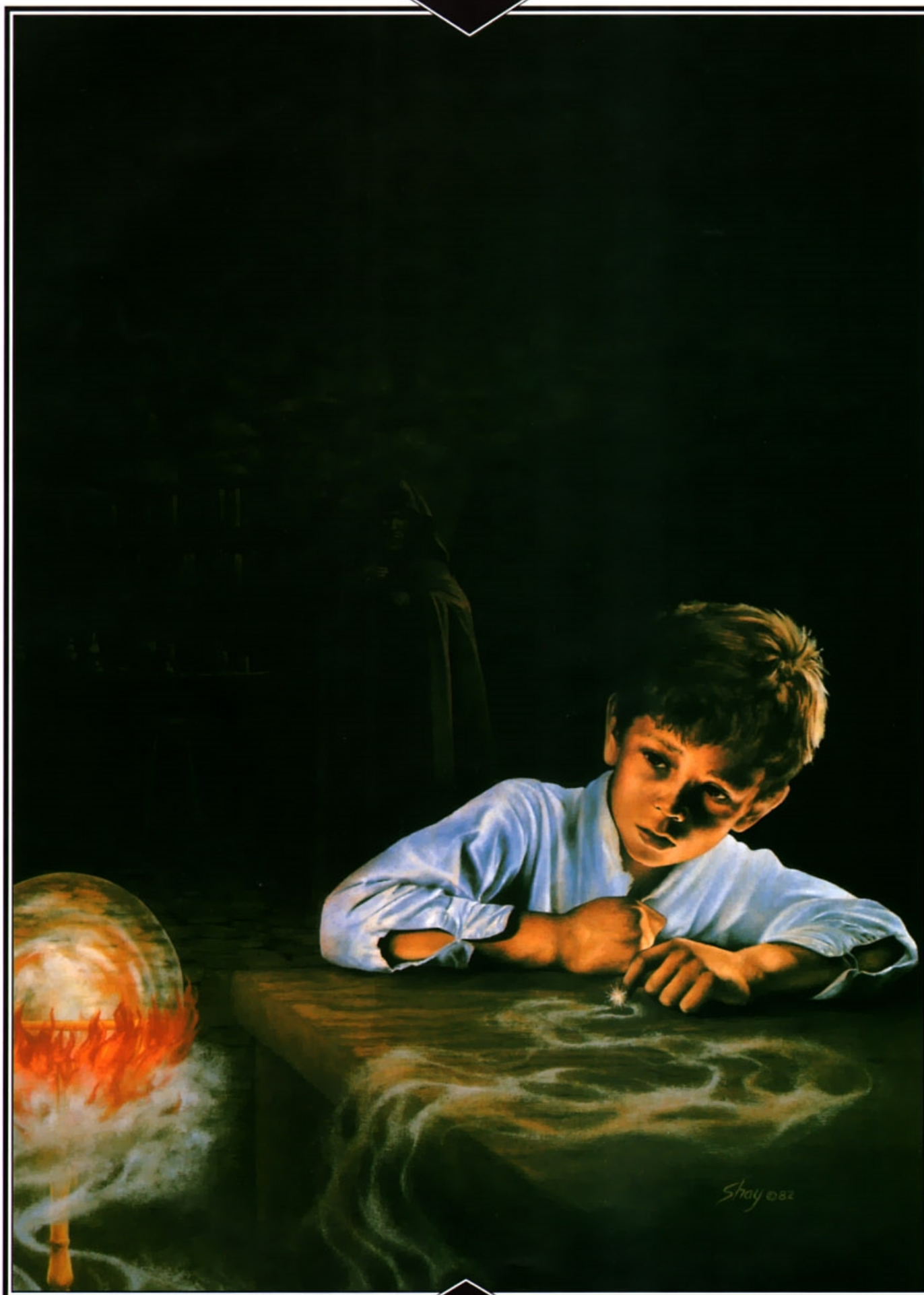


"Abandon Hope..."
huile de Jeff EASLEY

"La tempête continua tout le jour, clouant hommes et animaux dans leurs abris de pierre, menaçant de les balayer au loin. Le niveau des flots ne cessait de s'élever. Finalement, Curly Greenleaf se résolut à utiliser son pouvoir. Il appela la trombe d'un cyclone afin de repousser suffisamment les flots pour que le groupe puisse s'échapper sans plus de mal que les pieds mouillés et glacés."



"Dragons of Deceit"
huile de Larry ELMORE



"The Innocent Power" huile
de Susan SHAY COLLINS

Plume & encre de Keith PARKINSON



Plume & encre de Jeff EASLEY



"Les sorts magiques ne sont pas accordés par quelque force surnaturelle. En fait, le magicien doit mémoriser chaque sort, ses composantes verbales et gestuelles, et garder avec lui tout le matériel nécessaire. Pour utiliser un sort, le magicien doit tout d'abord consulter son grimoire de façon à imprimer la puissante formule mystique au plus profond de son esprit. Puis il lance le sort..."

"Une fois lancé, le sort est totalement oublié. Il est parti. Les symboles mystiques gravés dans le cerveau transportent le pouvoir et entraînent tout souvenir du sort utilisé."



Plume & encre de Jeff EASLEY



"Por Luck" 1huile de Clyde CALDWELL



"The Thing from the Pit"
huile de Clyde CALDWELL



"Snow Pearls" huile de Larry ELMORE

"Les sorts religieux, y compris les sorts druidiques, sont accordés par les dieux. C'est pourquoi le prêtre doit prier plusieurs heures, puis les composantes verbales et gestuelles du sort s'impriment d'elles-mêmes dans son cerveau."

"Plaçant sa main sur le front de Thero, Goldmoon ferma les yeux. "Mishakal, implora t-elle, aimée déesse des guérisons, honore cet homme de ta bénédiction. Si ton destin n'est pas scellé, sauve-le afin qu'il puisse vivre et servir la cause de la vérité."

"Le sang cessa de couler des blessures du forgeron et la chair commença à se refermer. La chaleur revint sous la peau sombre du forgeron, sa respiration se fit calme et régulière, et il sombra dans un sommeil réparateur."



Plume & encre de Jeff EASLEY

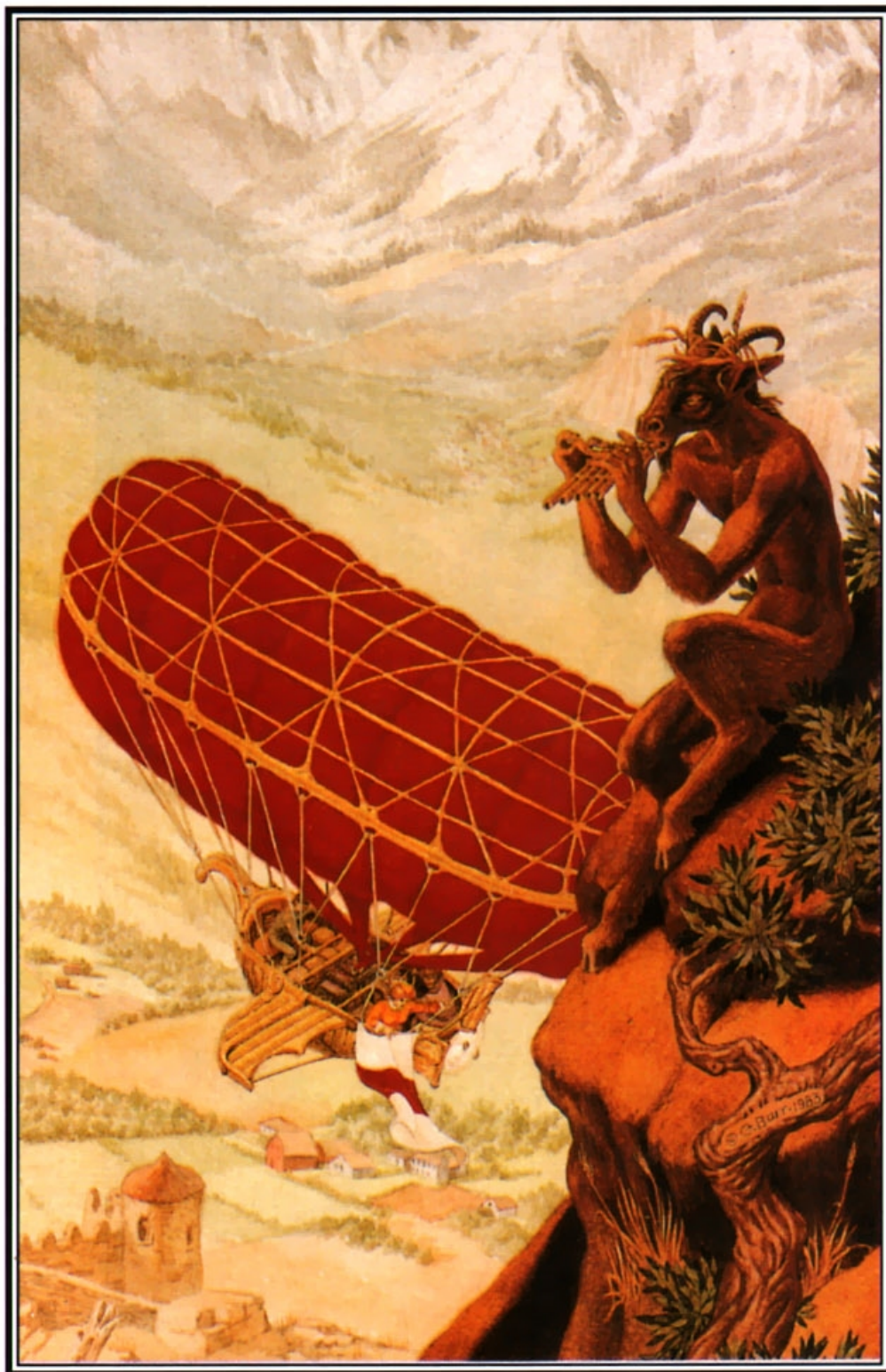
LES GRIFFONS

& AUTRES CREATURES MYTHIQUES





"Circus of Fear" acrylique de Keith PARKINSON



"Eszterhazy and the Autogondola-Invention" aquarelle de Georges BARR

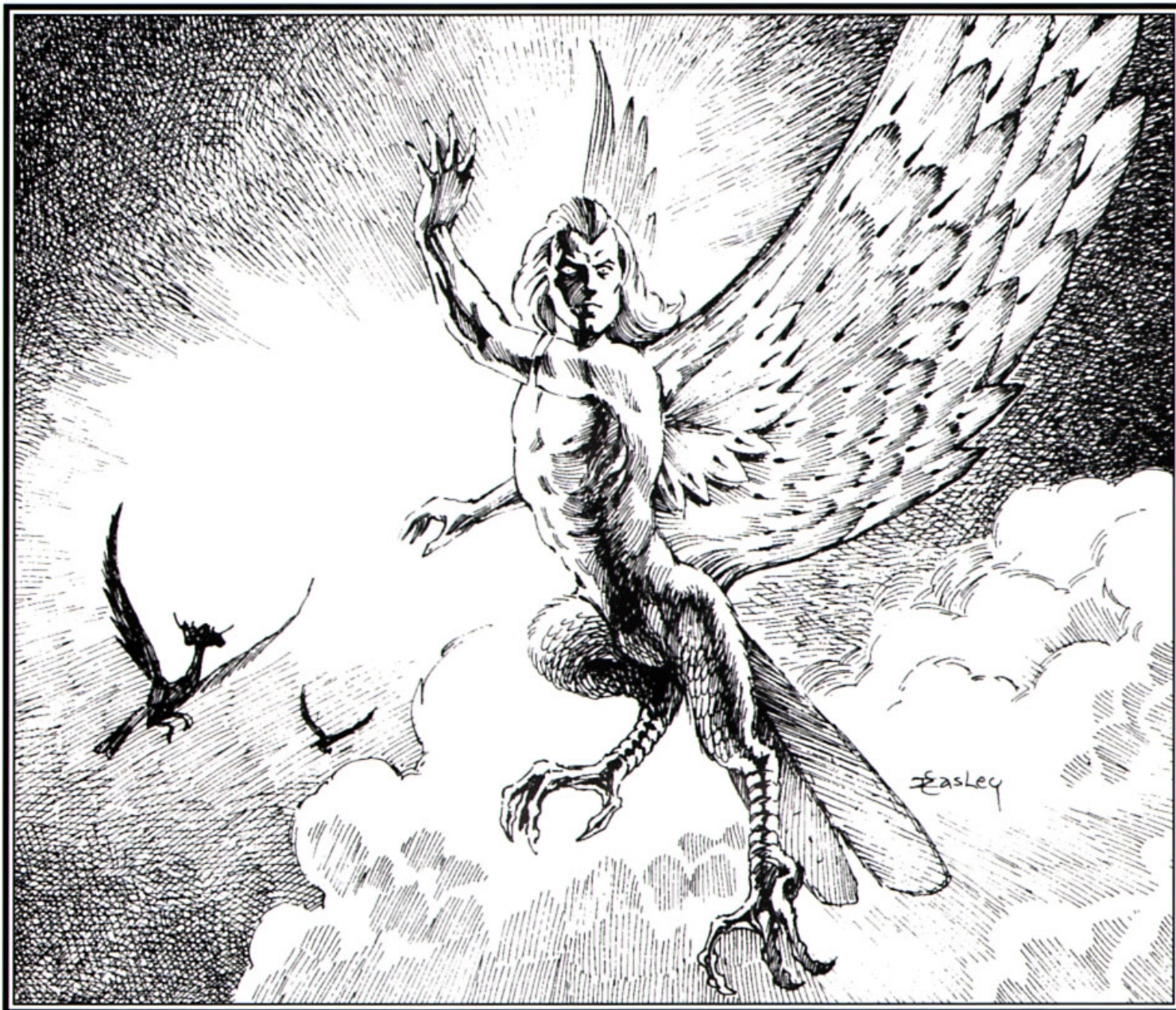


"Mesdames et messieurs, enfants de tous âges ! Le cirque fantastique des frères Bombax est fier de vous présenter la plus grande collection de numéros de monstres et de mortels que vous puissiez trouver dans le monde de Greyhawk ! Ils vont vous ravir, vous émerveiller, vous effrayer !"

Toutes les aventures doivent comporter des rencontres dues au hasard. Les créatures merveilleuses des mondes fantastiques peuvent influencer le destin des personnages.

Ces créatures mythologiques, bonnes, maléfiques ou entre les deux, sont les principaux habitants des mondes fantastiques.

"Les bullywugs sont une race de monstres batraciens bipèdes que l'on rencontre dans les endroits humides : forêts pluvieuses, marécages, cavernes humides, et toutes sortes d'endroits sombres et proches de l'eau où le bullywug pourra régulièrement tremper son corps."



"Plume & encre" de Jeff EASLEY

"Les Archonges sont des êtres très respectueux des lois, dont l'unique but est de s'opposer au chaos et au mal pour sauver le bien. Le mâle & la femelle Archonge ont un corps tronqué, ils ressemblent à des êtres géants aux ailes couvertes d'un plumage d'or."

"Le mâle Archonge possède une tête, des bras, et un torse semblable à celui d'un homme musclé. La femelle n'a pas de torse, elle possède un cou de dragon et trois têtes : deux têtes de taureau encadrant un superbe visage de jeune femme."



"Search for the Pegasus" huile de Clyde CALDWELL



"Dragon Attack" huile
de Jeff EASLEY



"Castle Quarras" huile
de Jeff EASLEY



LES PEUPLES DE

DONJONS & DRAGONS®



Découvrez les peuples du Monde de **Donjons & Dragons**, des Dragons, gobelins, sorciers & autres créatures mythiques dans cette splendide collection d'Art Fantastique.

Les Peuples de **Donjons & Dragons** est brillamment illustré par les œuvres de **Clyde CALDWELL**, **Jeff EASLEY**, **Larry ELMORE**, **Fred FIELDS**, **Keith PARKINSON** et d'autres artistes d'Héroïc-Fantasy.

Traduit de l'américain par Jean-Philippe SUBY.

73 - 7243 - 6

